

**TINGKAT KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN  
PEMBELAJARAN PJOK MELALUI DARING PADA MASA  
COVID-19 SMA N se-KABUPATEN KLATEN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



oleh :

Siwi Ratna Megawati

NIM 17601241030

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2021**

**TINGKAT KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN  
PEMBELAJARAN PJOK MELALUI DARING PADA MASA  
COVID-19 SMA N se-KABUPATEN KLATEN**

Oleh:  
Siwi Ratna Megawati  
NIM. 17601241030

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran PJOK di SMA N se-Kabupaten Klaten. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *Total Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner *google form*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diperoleh tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten dalam kuesioner guru dengan kategori tinggi. Hal tersebut didapat dari masing-masing kategori, seperti pada faktor kemampuan guru dalam meningkatkan pembelajaran daring berada pada kategori seimbang, cukup (38%) dan tinggi (38%), faktor kemampuan guru dalam menciptakan dan menerapkan ide untuk meningkatkan pembelajaran daring berada pada kategori rendah (72%), faktor sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran pendidikan jasmani berada pada kategori tinggi (47%).

Kata kunci : *kreativitas, pembelajaran daring, PJOK*.

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN  
PEMBELAJARAN PJOK MELALUI DARING PADA MASA *COVID-19*  
SMA N SE-KABUPATEN KLATEN**

Disusun Oleh:

Siwi Ratna Megawati

NIM.17601241030

Yogyakarta, 10 Maret 2021

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.

NIP. 19610731 199001 1 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing,



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.

NIP. 19610731 199001 1 001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siwi Ratna Megawati  
NIM : 17601241030  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Tingkat Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran PJOK Melalui Daring Pada Masa *Covid-19* SMA N SE-Kabupaten Klaten

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 10 Maret 2021  
Yang Menyatakan,



Siwi Ratna Megawati  
NIM. 17601241030



## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi



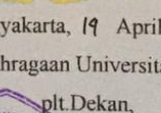
### TINGKAT KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PJOK MELALUI DARING PADA MASA COVID-19 SMA N SE-KABUPATEN KLATEN

Disusun Oleh:

Siwi Ratna Megawati  
NIM.17601241030

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 17 Maret 2021

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO. Ketua Penguji		13/4-2021
Drs. Amat Komari, M.Si. Sekretaris Penguji		8 April 21
Dr. Hari Yulianto, M.Kes. Penguji		9/4-2021

Yogyakarta, 19 April 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta,  
plt.Dekan,



Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes  
NIP. 19820815 200501 1 002

## **MOTTO**

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

QS. Al- Insyirah 94 : 5

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji syukur alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah mempermudah langkah saya dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda tercinta Panca Lusiati, seseorang yang tak henti-hentinya mendoakan, memberi dukungan, dan curahan kasih sayang yang tak ternilai harganya, yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya untuk segera menuntaskan kewajiban dalam masa studi.
2. Sahabat yang telah memberikan semangat serta dukungan.
3. Almamater tercinta, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran PJOK melalui Daring pada Masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten” dapat disusun secara lancar sesuai dengan harapan. Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., selaku Ketua Jurusan dan Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes, selaku Validator Instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., Bapak Drs. Amat Komari, M.Si, Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes, plt.Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Drs. Sutadi Dali Paryanto, selaku ketua MGMP PJOK SMA Kabupaten Klaten yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Para guru penjas SMA N se-Kabupaten Klaten, yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala sesuatu bantuan yang telah diberikan semua pihak tersebut menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 10 Maret 2021

Penulis,



Siwi Ratna Megawati

NIM. 17601241030

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Hakikat Kreativitas.....	10
2. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani.....	13
3. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ( PJOK )....	16
4. Teknologi Media Pembelajaran PJOK.....	20
5. Hakikat Pembelajaran Daring.....	24
6. Pembelajaran Daring PJOK pada Masa Covid-19.....	29
7. Hakikat Pandemi <i>Covid-19</i> .....	30
8. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Atas.....	32
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Desain Penelitian.....	37

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Definisi Operasional Variabel.....	37
D. Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian.....	38
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
1. Teknik Pengumpulan Data.....	39
2. Instrumen Penelitian.....	40
F. Validitas Instrumen.....	44
1. Uji Validitas.....	44
2. Uji Reliabilitas.....	48
G. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian.....	50
B. Pembahasan.....	63
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Implikasi.....	69
C. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran PJOK Melalui Daring pada Masa Covid-19.....	62
Gambar 2. Kemampuan dalam Melihat Masalah yang Berhubungan dengan Pembelajaran PJOK melalui Daring.....	65
Gambar 3. Kemampuan Guru dalam Menciptakan Ide untuk Memecahkan Masalah dalam Pembelajaran Daring.....	68
Gambar 4. Kemampuan Sikap Terbuka dan Mau Menerima Hal-Hal Baru untuk Kemajuan Pembelajaran Daring.....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner/Angket.....	48
Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	51
Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Penelitian.....	54
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas.....	56
Tabel 5. Norma Penilaian.....	58
Tabel 6. Deskriptif Statistik Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran PJOK Melalui Daring pada masa <i>Covid-19</i> SMA N se-Kabupaten Klaten.....	60
Tabel 7. Norma Penilaian Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran PJOK Melalui Daring pada masa <i>Covid-19</i> SMA N se-Kabupaten Klaten .....	61
Tabel 8. Deskriptif Statistik Faktor Kemampuan dalam Melihat Masalah yang Berhubungan dengan Pembelajaran PJOK Melalui Daring.....	63
Tabel 9. Norma Penilaian Faktor Kemampuan dalam Melihat Masalah yang Berhubungan dengan Pembelajaran PJOK melalui Daring .....	64
Tabel10. Deskriptif Statistik Faktor Kemampuan Guru dalam Menciptakan Ide untuk Memecahkan Masalah dalam Pembelajaran Daring .....	66
Tabel11. Norma Penilaian Faktor Kemampuan Guru dalam Menciptakan Ide untuk Memecahkan Masalah dalam Pembelajaran Daring.....	67
Tabel12. Deskriptif Statistik Faktor Sikap Terbuka dan Mau Menerima Hal-Hal Baru untuk Kemajuan Pembelajaran .....	69
Tabel13. Norma Penilaian Faktor Sikap Terbuka dan Mau Menerima Hal-Hal Baru untuk Kemajuan Pembelajaran.....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	87
Lampiran 2. Lembar Validasi.....	88
Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	89
Lampiran 4. Instrumen Penelitian.....	92
Lampiran 5. Data Kasar.....	97
Lampiran 6. Uji Validitas.....	98
Lampiran 7. Hasil Reliabilitas.....	99
Lampiran 8. Hasil Penelitian.....	100
Lampiran 9. Kartu Bimbingan.....	101

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu penentu dalam membangun perkembangan dan kemajuan suatu negara. Menurut pendapat (Nofrion, 2016) pendidikan diartikan sebagai upaya mengembangkan kualitas pribadi manusia dan membangun karakter bangsa yang dilandasi nilai-nilai agama, filsafat, psikologis, sosial-budaya dan ipteks yang bermuara pada pembentukan pribadi manusia yang bermoral, berakhlak mulia dan berbudi luhur. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita Pendidikan (Arfani, 2016: 83).

Melalui pendidikan sebuah negara diharapkan dapat mencetak sumber daya manusia yang kompeten didalam bidangnya. (Muhibbinsyah, 2010) menyatakan bahwa pendidikan dapat diartikan sebuah proses dengan metode-metode tertentu, sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Di dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 dikemukakan, bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Mata pelajaran pendidikan jasmani mempunyai nilai strategis untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki peran yang semakin mantap dalam era globalisasi. Oleh karena itu, peran pendidikan jasmani perlu dimantapkan agar pembelajaran mempunyai makna bagi siswa seperti halnya dengan kemaknaan dari bidang studi lainnya. Pembelajaran pendidikan jasmani melalui aktivitas jasmani dapat meningkatkan kesehatan jasmani termasuk mental akan mewujudkan manusia Indonesia yang berkualitas, sehingga akan diperoleh sumber daya manusia yang berkompeten untuk menunjang gerak pembangunan yang dinamis. Surya Adi (2017:1) menegaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan ketrampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak. Berdasarkan pendapat Junaedi (2015:834). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada dasarnya merupakan bagian rekonstruksi dari sistem Pendidikan nasional secara menyeluruh. Pada era globalisasi saat ini Pendidikan dikatakan berhasil tergantung pada seberapa besar kualitas Pendidikan yang dimiliki oleh negaranya.

Proses pembelajaran untuk saat ini terganggu karena diakibatkan oleh Pandemi *COVID-19* yang terjadi, pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) khususnya. Dalam KBBI pandemi merupakan suatu wabah yang berjangkit secara serempak di suatu wilayah. Menurut Ilmiyah (2020) *Covid-19* merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (*severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* atau

SARS-CoV-2). Sejak ditemukan menyebar secara luas hingga mengakibatkan pandemi global yang berlangsung sampai saat ini. Salah satu dampak pandemi *Corona virus* ialah terhadap pendidikan diseluruh dunia hingga Indonesia yang mengarah kepada penutupan secara luas sekolah maupun perguruan tinggi. Melalui surat edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 perihal Pembelajaran secara Daring (Dalam Jaringan) dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)* dijelaskan pada ayat 4 yakni khusus untuk daerah yang sudah terdampak *Covid-19* berlaku ketentuan sebagai berikut (a) memberlakukan pembelajaran secara daring dari rumah bagi siswa dan mahasiswa; (b) pegawai, guru, dan dosen melakukan aktivitas bekerja, mengajar, atau memberi kuliah dari rumah (Bekerja Dari Rumah/BDR) *melalui video conference, digital document*, dan sarana daring lainnya; (c) pelaksanaan BDR tidak mempengaruhi tingkat kehadiran (dipandang sama seperti bekerja di kantor, sekolah, atau perguruan tinggi), tidak mengurangi kinerja, dan tidak mempengaruhi tunjangan kinerja; dan (d) apabila harus datang ke kantor/kampus/ sekolah sebaiknya tidak menggunakan sarana kendaraan umum yang bersifat massal. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran No.4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*, dalam Surat Edaran dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi *Covid-19*. Pembelajaran daring

terlihat mudah dilaksanakan dan efektif pada mata pelajaran yang tidak mempunyai aspek psikomotorik atau aktivitas fisik didalamnya. Dalam hal ini terdapat kesenjangan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), karena pernyataan belajar dari rumah yang diinstruksikan pemerintah tidak diduga sebelumnya, maka guru pun sepertinya mendadak dalam melaksanakan pembelajaran dari rumah secara daring. Artinya, guru belum memaksimalkan bahan ajar, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang khusus dilakukan untuk kondisi seperti ini. Belum lagi terdapat permasalahan guru yang kurang melek teknologi atau belum terbiasa menggunakan perangkat teknologi dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran dalam masa pandemi utamanya peran guru sangat dibutuhkan oleh setiap peserta didiknya. Karena walaupun peserta didik dirumahkan guru harus tetap mengajar, karena guru mempunyai peranana yang amat strategis dan penting dalam keseluruhan upaya pendidikan khususnya pada mata pelajaran PJOK. Hampir semua usaha pembaharuan di bidang kurikulum dan penerapan metode mengajar guru, pada akhirnya tergantung pada guru itu sendiri. Guru ialah orang yang membuat, dan melaksanakan proses dalam pembelajaran tersebut, dan menilai setiap peserta didik serta membimbing peserta didik untuk meraih cita-cita dan memiliki akhlak yang baik (Nur,A.M : 2011). Sehingga guru harus mempunyai kreativitas, inovasi, dan motivasi dalam melakukan pembelajaran daring di tengah masa pandemi *Covid-19*.

Dari hasil pengamatan di beberapa sekolah pada saat Praktik Kependidikan (PK) di wilayah Kab. Klaten. Pada saat Praktik Kependidikan (PK)

peneliti, mengamati guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada saat proses pembelajaran melalui daring sudah lumayan efektif. Kegiatan pembelajaran daring berjalan dengan lumayan baik, meskipun terdapat suatu kendala atau masalah dalam menggunakan aplikasi zoom dan google meet, yaitu ada kendala dimana peserta didik masih kurang paham bagaimana menggunakan aplikasi tersebut, dan kendala yang lebih banyak ditemui adalah koneksi internet yang lambat pada daerah peserta didik, pada saat ditengah proses pembelajaran ada peserta didik yang kurang paham atau kurang jelas.

Pada saat pandemi sekarang guru harus lebih kreatif agar peserta didiknya tetap belajar dimasa libur sekolah gara-gara pandemi seperti ini, sedangkan tahun ajaran sekolah tetap berjalan, dimana setiap peserta didik mengikuti pelajaran dengan waktu yang sedikit dibandingkan sebelum pandemi seperti ini. Guru juga mengajar harus sesuai kurikulum 2013, agar semua yang diinginkan di dalam kurikulum terjalankan walaupun di tengah pandemi seperti ini. Walau begitu terdapat guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang kurang interaktif, monoton dan terkesan membosankan dalam proses pembelajaran daring. Guru yang kurang interaktif akan kesulitan dalam hal pembelajaran daring. Kesulitan yang dialami guru antara lain guru kurang terampil dalam penggunaan teknologi, guru kesulitan mengemas pembelajaran yang mana ditekankan pada aspek psikomotorik dan hanya memberikan bahan ajar yang kurang dipahami oleh peserta didiknya. Para guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagian besar menggunakan aplikasi berbasis daring diantaranya aplikasi *WhatsApp*, *Google*

*Classroom*, dan *Telegram*. Pembelajaran daring yang tidak sesuai juga merupakan kendala guru untuk mengontrol aktivitas peserta didik yang berada di rumah. Penilaian juga menjadi hambatan guru, penilaian sulit dilakukan karena mencakup aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

Namun ada guru, yang terlihat antusias dalam memberikan pembelajaran daring sehingga peserta didik lebih aktif dan tidak membosankan. Guru tersebut membuat materi pembelajaran dengan sangat simpel dan jelas dengan keterbatasan yang ada. Dengan adanya perbedaan hasil pengamatan yang berbeda maka peneliti ingin mengetahui secara keseluruhan peran guru dalam kreativitas persiapan dan pengemasan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui daring sudah baik atau sebaliknya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui secara keseluruhan tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka dapat diketahui permasalahan yang ada. Permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam mencapai tujuan pendidikan pada masa *Covid-19*.



2. Faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada masa *Covid-19*.
3. Bagaimana kreativitas guru diperlukan dalam mengatasi kendala pada saat proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui daring.
4. Seberapa besar kreativitas yang dilakukan oleh guru, menghadapi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui daring.
5. Belum diketahui tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui daring pada masa covid-19 SMA N se-Kabupaten Klaten.

### **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas agar lebih terarah dan permasalahan tidak meluas maka peneliti membatasi masalah pada seberapa besar tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kab Klaten.

### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: “Seberapa besar tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten ?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh.

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Dapat dijadikan gambaran dan informasi serta wawasan tentang tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa covid-19 SMAN N se-Kabupaten Klaten.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai refrensi untuk penelitian selanjutnya yang sehubungan dengan hal yang sama.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti, dapat menjadi pengalaman yang bermanfaat dan dapat menjadi sumber wawasan tentang penelitian ini dan secara nyata mampu menjawab masalah yang berkaitan dengan judul penelitian ini.
- b. Bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dapat menjadi masukan atau bahan evaluasi dalam mengatasi memodifikasi pembelajaran

daring pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sehingga pembelajaran daring pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tercapai dengan baik.

- c. Bagi lembaga, dapat dijadikan pertimbangan bagi Sekolah Menengah Atas se-Kabupaten Klaten dan lembaga pendidikan agar lebih memperhatikan hambatan-hambatan pada pembelajaran PJOK melalui daring supaya lebih baik, agar proses pembelajaran PJOK melalui daring berjalan dengan maksimal.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Kreativitas**

Menurut Abdullah (2016:37) bahwa kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan, perbedaan tersebut terletak pada bagaimana kreativitas itu didefinisikan. Adapun kreativitas didefinisikan sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari hal-hal yang sebelumnya, yang berguna dan dapat dimengerti. Berdasarkan menurut (Pentury, 2017) kreativitas merupakan “kekayaan pribadi” (*personal properties*) yang diwujudkan dalam sikap atau karakter seperti fleksibel, terbuka, otonom, lapang dada, keinginan mencoba sesuatu (penasaran), firm (*strong minded*), kemampuan menjabarkan gagasan, kemampuan menilai diri sendiri secara realistis (mengenal dirinya:’arafanafsahu) yang kesemuannya diperlukan (prasyarat) untuk memunculkan kreatifitas. Kreativitas dalam kelas (pembelajaran) akan menghasilkan peserta didik yang kreatif dan peserta didik yang kreatif biasanya memiliki kemampuan lebih dibandingkan peserta didik yang biasa. Mengajar bukan lagi usaha menyampaikan ilmu pengetahuan, melainkan usaha menciptakan sistem lingkungan yang membelajarkan peserta didik agar tujuan pengajaran tercapai secara optimal.

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa intinya kreativitas merupakan suatu konsep yang sudah ada dan menjadi konsep terbaru, menciptakan ide-ide serta gagasan-gagasan terbaru kreativitas dapat muncul oleh siapa saja, dan dimana saja dalam hal pengajaran pendidik merupakan objek kreativitas bagi peserta didiknya.

a. Ciri-ciri Kreativitas Pembelajaran Guru

Menurut Williams (dalam Talajar 2012:17) ciri-ciri kreativitas adalah:

- 1) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu mencetuskan banyak gagasan/ide, jawaban, penyelesaian masalah, yang keluar dari pemikiran seseorang, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
- 2) Keluwesan berpikir (*Fleksibilitas*), yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan, mencari banyak alternatif/ arah yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pendekatan/cara pemikiran.
- 3) Originalitas (*Originality*), yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan mampu membuat kombinasi-kombinasi dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- 4) Elaborasi (*Elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci dari suatu objek, gagasan, situasi sehingga menjadi lebih baik.

- 1) Menilai (*Evaluation*), yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana/tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.

Dari pendapat para ahli diatas, dalam penelitian ini kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam mengembangkan dan menciptakan suatu gagasan, ide, dan berinovasi untuk mengatasi suatu permasalahan dan memecahkannya secara spontan atau waktu yang sesingkat-singkatnya serta mampu terbuka dan cepat menerima hal-hal baru yang sangat darurat sekalipun.

Menurut Sagirun (2010:7), Mengemukakan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut:

1. Mempunyai kemampuan melihat masalah dalam pendidikan jasmani. Guru mengembangkan potensi daerah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode yang mudah dan menarik perhatian peserta didik.
2. Mempunyai kemampuan menciptakan ide-ide sebagai upaya pemecahan masalah dalam pendidikan jasmani. Guru membuat atau memodifikasi alat, perkakas dan fasilitas dengan memanfaatkan bahan yang disekitar.
3. Terbuka terhadap hal-hal baru dalam pendidikan jasmani. Guru selalu mengikuti perkembangan pendidikan jasmani melalui media cetak dan elektronik.

Ketiga aspek tersebut dapat diwujudkan apabila persyaratan-persyaratan berikut ini terpenuhi:

1. Kemampuan untuk menerima keunikan sebagai sesuatu yang berarti.
2. Kebebasan dalam mengekspresikan perasaan dan pikiran.
3. Kesiediaan untuk menerima cara pandang orang lain.
4. Kemampuan untuk tidak tergantung pada hasil evaluasi orang lain terhadap perasaan dan pikiran.

Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak pengalaman dan pengetahuan seseorang akan semakin kreatif. Pengalaman dan pengetahuan memungkinkan seseorang untuk menciptakan ide daripada orang yang kurang punya pengalaman. Karena pengalaman menentukan sejauh mana seseorang kreatif dalam kemampuannya untuk membuat atau memodifikasi hal-hal yang ada.

Dari pendapat para ahli mengenai ciri kreativitas diatas dapat disimpulkan kreativitas adalah kemampuan setiap orang yang melihat masalah didepannya serta bagaimana tindakan yang dilakukan untuk mengatasi suatu masalah tersebut.

## **2. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani**

Guru pendidikan jasmani adalah seorang guru yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian-keahlian khusus dalam usaha pendidikan yaitu dengan memberikan pelajaran pendidikan jasmani. Seorang guru pendidikan jasmani haruslah memiliki profesionalisme dalam memberikan pendidikan dan diharapkan mampu memahami dan memiliki kemampuan-kemampuan dasar setiap materi yang diajarkan disekolah. Guru pendidikan jasmani kesehatan dan

olahraga dalam mengajar memerlukan suatu strategi yang tepat bagi tujuan yang ingin dicapai untuk itu perlunya pembinaan dan pengembangan kreativitas guru dalam mengelola program pengajaran dengan strategi belajar mengajar berbagai variasi.

Menurut Andhika dan Wahyuni (2020:30) guru yang kreatif adalah guru yang mampu mengaktualisasikan dan mengekspresikan secara optimal segala kemampuan yang ia miliki dalam rangka membina dan mendidik anak didik dengan baik. Seorang guru yang kreatif akan memiliki sikap kepekaan, inisiatif, cara baru dalam mengajar, kepemimpinan serta tanggung jawab yang tinggi dalam pekerjaan dan tugasnya sebagai seorang pendidik. Dengan kata lain guru yang kreatif adalah guru yang kaya akan ide-ide dan menerapkannya dalam bentuk nyata, yang dalam realitanya kreatifitas guru mampu mengatasi kebosanan pada siswa. Ta'dib (2017:148) menegaskan bahwa guru kreatif mampu menciptakan perubahan-perubahan model pengajaran, kemampuan guru melakukan pembenahan-pembenahan kelemahan prosedur atau tahapan pengajaran, kemampuan guru untuk mengeksplorasi (mencari) ide-ide baru, kemampuan guru dalam memanfaatkan kemajuan media teknologi serta berbagai kemampuan lain yang signifikan. Berdasarkan pendapat Wahyuni, (2016) mengemukakan bagi seorang guru, memiliki kreativitas yang baik merupakan suatu keharusan. Akan tetapi, untuk menjadi seorang guru yang memiliki kreativitas yang baik tidaklah mudah, perlu adanya proses pembelajaran dan kemampuan yang tinggi. Kreativitas akan tetap menjadi suatu konsep yang abstrak jika tidak diterapkan dengan prosedur di kelas. Ia perlu dibumikan dalam sebuah konteks pembelajaran.



Guru memiliki ide original, karya, baru dan target tepat guna yang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam situasi seperti ini kreativitas guru pendidikan jasmani mempunyai peranan penting meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik agar memiliki imunitas yang lebih baik. Penyampain materi bahan ajar PJOK guru juga dituntut untuk menarik sedemikian rupa agar peserta didik paham.

Menurut Kanca (2018:22), karakteristik guru pendidikan jasmani di era *digital* adalah:

- a. Guru disamping sebagai fasilitator juga harus menjadi motivator dan inspirator.
- b. Guru mampu mentransformasikan diri dalam era pendagogi siber (era *digital*).
- c. Guru harus memiliki kemampuan untuk menulis.
- d. Guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode/strategi/model belajar atau mencari pemecahan masalah-masalah belajar, sehingga meningkatkan kualiuatas pembelajaran berbasis TIK.
- e. Guru harus mampu melakukan transformasi kultural.

Sesuai PP No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 (4 dan 8) menyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai agen pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Kompetensi adalah seperangkat sikap, pengetahuan,dan ketrampilan yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh peserta didik setelah mempelajari suatu muatan pembelajaran,menamatkan suatu program, atau menyelesaikan satuan pendidikan tertentu.

- b) Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan adakah kriteria mengenai pendidikan prajabatan dan kelayakan maupun mental, serta pendidikan dalam jabatan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani merupakan seseorang yang memiliki kemampuan khusus untuk mengajar dalam bidang pendidikan jasmani.

### **3. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Berdasarkan pendapat Rahyubi (2014:234) pembelajaran memiliki beberapa komponen yang penting yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

##### **1. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan dalam aktivitas pembelajaran merupakan proses terjadinya belajar dalam diri siswa. Tujuan pembelajaran merupakan target yang dapat dicapai dalam proses pembelajaran.

##### **2. Kurikulum**

Kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan yang mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum dalam pendidikan dan

perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunannya kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

### 3. Guru

Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik, profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### 4. Siswa

Siswa atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih dan instruktur.

### 5. Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik.

### 6. Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan siswa akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan siswa akan rendah atau bahkan tidak siswa akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

## 7. Alat Pembelajaran (Media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

## 8. Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar.

Menurut Wahyuni (2016) Pembelajaran dapat dipandang sebagai seni dan ilmu, sebagai seni, pembelajaran hendaknya dipandang sebagai proses yang menuntut intuisi, kreativitas, improvisasi, dan ekspresi dari guru. Pembelajaran selama dapat dipertanggung jawabkan sesuai dengan pandangan hidup dan etika yang berlaku. Jadi guru tidak harus selalu terpaku dan terikat formula ilmu mengajar. Ia bisa mendesain kelas dalam pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang menuntut intuisi, kreativitas, improvisasi serta ekspresi dilakukan antara siswa dan pendidik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### **b. Pembelajaran Kreatif**

Berdasarkan pendapat Halik dan Abdullah (2016:24) pada prinsipnya, pembelajaran dilakukan di institusi Pendidikan di desain untuk meningkatkan respek dan minat belajar peserta didik. Kreativitas dan inovasi pendidik dalam pembelajaran merupakan ikhtiar utama dalam meningkatkan interaksi dan kualitas

pembelajaran dengan peserta didik. Menurut Pentury (2017) pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreatifitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang variatif, misalnya kerja kelompok, pemecahan masalah dan sebagainya melalui daring. Pembelajaran yang kreatif termasuk dalam penguasaan teknologi di era digital sekarang ini yang sangat dibutuhkan. Terutama pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga yang harus menyesuaikan dengan perkembangan revolusi tanpa harus menghilangkan makna dan tujuan pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga itu sendiri. Maka dituntut bagi guru untuk kreatif dan inovatif dalam menyiapkan dan membuat materi pembelajaran dengan aplikasi-aplikasi maupun *software* yang berbasis teknologi digital. Sehingga ketertarikan siswa dalam pembelajaran Pendidikan jasmanidan olahraga semakin tertantang dan lebih menyukai (Habibie, 2020 : 275).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dilihat dari karakteristiknya, tidak hanya guru yang dituntut untuk berkreasi, memotivasi pembelajaran yang kreatif, secara langsung apabila pembelajaran yang menarik dan kreatif siswa akan tertarik mengikuti pembelajaran dengan rasa senang dan nyaman.

#### **4. Teknologi Media Pembelajaran PJOK**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa berbagai perubahan dalam kehidupan manusia. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin dirasakan diberbagai sektor termasuk di bidang pendidikan. Teknologi merupakan pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan pelatihan dapat meningkatkan kualitas. Menurut Rahmat (2019:39) media pembelajaran merupakan proses penyampaian pesan atau informasi secara efektif dan efisien dapat diterima dan selalu diingat oleh peserta didik, sehingga dapat dipahami, bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara atau piranti komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, serta dengan media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar.

Menurut pendapat Saputra (2017:67) media pembelajaran Pendidikan Jasmani adalah alat atau sarana untuk menyampaikan materi Pendidikan Jasmani sehingga siswa-siswa mengerti dan mau melakukan kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani secara aktif dan benar. Diyakini dengan menggunakan media dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah akan mempermudah proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dalam hal pemanfaatan media selain

keaktivitas pendidik pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan. Pemanfaatan media pembelajaran dikaitkan sangat erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran oleh seorang guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Asyhar dan ibit, 93).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran pendidikan jasmani adalah alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar agar lebih mudah untuk mencapai tujuan.

#### **b. Manfaat dan Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan dan pemanfaatan media bagi guru dalam pembelajaran menurut Abdulla (2016) Sebelum memutuskan untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, hendaknya guru melakukan seleksi terhadap media pembelajaran mana yang akan digunakan untuk mendampingi dirinya dalam membelajarkan peserta didiknya. Menurut Djamarah (2010) beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan guru dalam melakukan pemilihan terhadap media pembelajaran yang akan digunakan:

##### **1. Objektivitas**

Unsur subjektivitas guru didalam memilih media pengejaran harus dihindari, artinya guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas kesenangan pribadi. Untuk menghindari hal ini, alangkah baiknya guru meminta pandangan atau saran dari teman sejawat atau melibatkan siswa dalam memilih media pengajaran

2. Program pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya maupun kedalamannya. Terkecuali jika program itu hanya dimaksudkan untuk mengisi waktu senggang saja, dari pada anak didik bermain tidak karuan.

3. Sasaran program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang menerima informasi pengajaran melalui media pembelajaran. Pada tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu anak didik mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berpikirnya, daya imajinasinya, kebutuhannya, maupun daya tahan dalam belajarnya. Untuk itu maka media yang akan digunakan guru harus dilihat keseuaiannya dengan tingkat perkembangan anak.

4. Situasi dan kondisi

Situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi situasi dan kondisi sekolah serta situasi peserta didiknya yang akan mengikuti pelajaran.

5. Kualitas teknik

Dari segi teknik media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan apakah sudah memenuhi syarat.

6. Efektifitas dan efisiensi penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang ingin dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap optimal oleh anak didik. Sedangkan



efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin.

Berdasarkan pendapat Sudjana dan Rivai (2010) mengemukakan beberapa alasan manfaat media pengajaran:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- 4) Siswa lebih melakukan kegiatan belajar. Sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

## **5. Hakikat Pembelajaran Daring**

### **a. Pengertian Pembelajaran Daring**

Menurut Pendapat (Sofyana dan Abdul, 2019:82) Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas. Berdasarkan Pendapat (Bilfaqih dan Qomarudin, 2015). Pembelajaran Daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas.

### **b. Tujuan Pembelajaran Daring**

Secara umum, pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (Daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau *audiens* yang lebih banyak dan lebih luas.

### **c. Manfaat Pembelajaran Daring**

1. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.

3. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

#### **d. Karakteristik Pembelajaran Daring**

Berdasarkan *tren* yang berkembang, pembelajaran daring memiliki karakteristik yang utama sebagai berikut:

1. Daring

Pembelajaran Daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web. Setiap mata kuliah/ pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau slideshow, dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian.

2. Masif

Pembelajaran Daring adalah pembelajaran dengan jumlah partisipan tanpa batas yang diselenggarakan melalui jejaring web.

3. Terbuka

Sistem Pembelajaran Daring bersifat terbuka dalam artian terbuka aksesnya bagi kalangan pendidikan, kalangan industri, kalangan usaha, dan khalayak masyarakat umum. Dengan sifat terbuka, tidak ada syarat pendaftaran khusus bagi pesertanya. Siapa saja, dengan latar belakang apa saja dan pada usia berapa saja bisa mendaftar.

4. Hak belajar tak mengenal latar belakang dan batas usia

Karakter tersebut sifatnya bergantung pada desain, pengembang dan penyelenggara pembelajaran daring dapat saja membatasi jumlah partisipannya dan memasang tarif bagi peserta kelas pembelajarannya.

#### **e. Tantangan dalam Pembelajaran Daring**

Tantangan dari adanya pembelajaran daring salah satunya adalah keahlian dalam penggunaan teknologi dari pihak pendidik maupun peserta didik. Dabbagh (dalam Hasanah dkk, 2020:3) menyebutkan bahwa ciri-ciri peserta didik dalam aktivitas belajar daring atau secara *online* yaitu:

1. Semangat belajar. Semangat pelajar pada saat proses pembelajaran kuat atau tinggi guna pembelajaran mandiri. Ketika pembelajaran daring kriteria ketuntasan pemahaman materi dalam pembelajaran ditentukan oleh pelajar itu sendiri. Pengetahuan akan ditentukan sendiri serta mahasiswa harus mandiri. Sehingga kemandirian belajar tiap peserta didik menjadi perbedaan keberhasilan belajar yang berbeda-beda.
2. *Literacy* terhadap teknologi: Selain kemandirian terhadap kegiatan belajar, tingkat pemahaman pelajar terhadap pemakaian teknologi. Ketika pembelajaran daring merupakan salah satu keberhasilan dari dilakukannya pembelajaran daring. Sebelum pembelajaran daring siswa harus melakukan penguasaan terhadap teknologi yang akan digunakan. Alat yang biasa digunakan sebagai sarana pembelajaran daring ialah komputer, laptop, *smartphone*. Perkembangan teknologi di era 4.0 ini menciptakan banyak

aplikasi-aplikasi atau fitur-fitur yang digunakan sebagai sarana pembelajaran daring.

3. Kemampuan berkomunikasi interpersonal: dalam ciri-ciri ini pelajar harus menguasai kemampuan berkomunikasi dan kemampuan interpersonal sebagai salah satu syarat untuk keberhasilan dalam pembelajaran daring. Kemampuan interpersonal dibutuhkan guna menjalin hubungan serta interaksi antar pendidik dan peserta didik. Sebagai makhluk sosial tetap membutuhkan interaksi dengan orang lain meskipun pembelajaran daring dilakukan secara mandiri. Maka dari itu kemampuan interpersonal dan kemampuan dalam komunikasi harus tetap dilatih dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Berkolaborasi: memahami dan memakai pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Pelajar harus mampu berinteraksi antar pelajar lainnya ataupun dengan pendidik pada sebuah forum yang sudah disediakan, karena dalam pembelajaran daring yang melaksanakan adalah pelajar itu sendiri, pendidik hanya sebuah fasilitator. Interaksi tersebut diperlukan terutama ketika pelajar mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, interaksi juga perlu dijaga guna untuk melatih jiwa sosial mereka. Supaya jiwa individualisme dan anti sosial tidak terbentuk didalam diri pelajar. Dengan adanya pembelajaran daring juga akan dilatih supaya mampu berkolaborasi baik dengan lingkungan sekitar atau dengan bermacam sistem yang mendukung pembelajaran daring.
5. Keterampilan untuk belajar mandiri: salah satu karakteristik pembelajaran daring adalah kemampuan belajar dalam belajar mandiri. Belajar yang

dilakukan secara mandiri sangat diperlukan dalam pembelajaran daring. Karena ketika proses pembelajaran, peserta didik akan mencari, menemukan sampai dengan menyimpulkan sendiri setelah apa yang ia pelajari. Ketika belajar secara mandiri, dibutuhkan motivasi sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran secara daring. Berdasarkan dari ciri-ciri tantangan pembelajaran daring diatas peran pendidik pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sangat dibutuhkan untuk menjembatani pemilihan media yang tepat untuk peserta didik dan memberikan motivasi belajar sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

#### **f. Macam *Platform* Pembelajaran Daring**

Dalam masa pembelajaran daring *platform* merupakan wadah dan sarana dalam pembelajaran daring, kemendikbud sendiri mengembangkan aplikasi pembelajaran jarak jauh yang berbasis portal, yaitu portal rumah belajar, dapat diakses dilaman belajar.kemendikbud.go.id. *Platform* Rumah Belajar dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) sederajat. Berikut beberapa *platform* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring:

- 1) Rumah Belajar: <https://belajar.kemendikbud.go.id/>
- 2) Meja Kita: <https://mejakita.com/>
- 3) Icando: [bit.ly/appicando](https://bit.ly/appicando)

4) *Google for Education:*

<https://blog.google/outreach-initiatives/education/offline-access-covid19/>

5) Kelas Pintar: <http://www.kelaspintar.id>

6) *Quipper School:* <https://www.quipper.com/id/school/teachers/>

7) Ruang guru: <https://sekolahonline.ruangguru.com/>

8) Sekolahmu: <https://www.sekolah.mu/belajar-tanpa-batas/>

9) Zenius: <http://www.zenius.net/belajar-mandiri/>

10) *Edmodo*

11) *Google Classroom*

12) *Zoom*

13) *WhatsApp*

14) *Telegram*

## **6. Pembelajaran Daring PJOK pada Masa Covid-19**

Ditinjau dari konten dan mata pelajaran yang diajarkan pada masa pandemi, dapat dikategorikan dalam dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok mata pelajaran yang didominasi oleh teori dan sedikit praktik, sementara kelompok kedua didominasi oleh praktik dengan sedikit teori. Kedua kelompok ini sangat berbeda dalam penerapan pembelajaran daring. Pendidikan Olahraga merupakan disiplin ilmu yang masuk pada kategori kedua, dengan dominasi praktik pada aktivitas fisik. Sejalan dengan itu maka hakikat pendidikan jasmani mencakup semua unsur kebugaran, ketrampilan gerakan fisik, kesehatan, permainan, olahraga, tari dan rekreasi (Herlina dan Suherman, 2020). Aktivitas

kebugaran jasmani yang dilakukan peserta didik secara teratur merupakan salah satu bentuk untuk mencegah terjangkitnya virus. Dalam kondisi yang seperti ini guru seharusnya memberikan perhatian yang lebih baik tentang kondisi fisik dan perilaku hidup bersih dan sehat pada masa pandemi *Covid-19*. Sunardi dan Kriwanto (2020) berpendapat bahwa kebiasaan yang mengarah pada upaya pencegahan harus benar-benar dilakukan bila tidak ingin terpapar virus. Kebiasaan baru terkait perilaku hidup sehat yang harus diadaptasi antara lain cuci tangan pakai sabun, memakai masker, dan menjaga jarak lebih dari 1 meter. Perilaku hidup bersih dan sehat merupakan solusi terbaik sebagai antisipasi dini penularan virus. Mencegah lebih baik daripada mengobati, itulah slogan yang biasa didengar. Bagaimanapun dengan berperilaku hidup bersih dan sehat, sudah berusaha melakukan upaya pencegahan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan, pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) seharusnya lebih banyak praktiknya apalagi pada masa pandemi, setiap orang diharuskan untuk berolahraga secara rutin. Guru yang kreatif dapat mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, dan dapat memberikan pemahaman tentang apa yang terjadi dan memberikan solusi apa yang harus dihindari dan apa yang harus dilakukan oleh peserta didik.

## **7. Hakikat Pandemi *Covid-19***

Menurut Kemnkes (2020), *Coronaviruses (Cov)* adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari flu biasa hingga penyakit yang lebih



parah seperti Sindrom Pernafasan Timut Tengah (*MERS-cov*) dan Sindrome Pernafasan Akut Parah (*SARS-coV*).

Penyakit Coronavirus 2019 (*Covid-19*) adalah virus corona jenis baru yang ditemukan pada tahun 2019 dan belum pernah teridentifikasi pada manusia. Virus corona adalah *zoonosis*, artinya ditularkan antara hewan dan manusia. Tanda-tanda umum infeksi termasuk gejala pernapasan, demam, batuk, sesak napas dan kesulitan bernafas. Pada kasus yang lebih parah, infeksi dapat menyebabkan pneumonia, sindrome pernapasan akut, gagal ginjal, dan bahkan kematian.

Rekomendasi standar untuk mencegah penyebaran infeksi termasuk mencuci tangan secara teratur, menutupi mulut dan hidung ketika batuk dan bersin, memasak daging dan telur dengan matang sempurna. Hindari kontak dekat dengan siapapun yang menunjukkan gejala penyakit pernapasan seperti batuk dan bersin. Adapun peran tanggung jawab dari unsur-unsur yang terlibat sudah dijelaskan dalam Keputusan Presiden RI No.9 Tahun 2020 tentang Gugus Tugas Percepatan Penanganan *Covid-19*. Maka dari itu penanganan sektoral di daerah juga perlu mempertimbangkan kapasitas dan sumberdaya yang dimiliki dalam membuat keputusan berdasarkan aspek-aspek: kesehatan, pendidikan, ekonomi, sosial dan budaya. Dalam hal ini pentingnya layanan pendidikan. Pendidikan merupakan hak dasar bagi setiap warga negara, bahkan dalam situasi krisis sekalipun. Maka sudah menjadi kewajiban pemerintah untuk tetap menyelenggarakan pendidikan bagi masyarakat. Akibat pandemi yang semakin meluas, dan sebagai upaya pengendalian dari penyebaran pandemi *Covid-19*, maka kebijakan dalam

pemenuhan layanan pendidikan kementerian pendidikan dan kebudayaan menginstruksikan kepada seluruh dinas pendidikan di wilayah-wilayah yang sudah terindikasi terdampak *Covid-19* untuk mendorong melakukan pendidikan dari rumah dengan duaris tertentu sesuai kebijakan yang dikonsultasikan dengan Gugus Tugas Percepatan Penanganan *Covid-19*. Untuk itu guru diminta mengembangkan metode belajar jarak jauh kepada siswa selama proses pendidikan dari rumah.

Dapat disimpulkan bahwasannya di situasi sekrisis apapun pendidikan merupakan faktor penting dalam keberlangsungannya kehidupan. Hal ini guru menjadi peran utama dalam pembelajaran jarak jauh terlebih guru penjas yang harus mengembangkan metode-metode belajar agar peserta didik tetap aktif dan berolahraga dirumah ini dapat menjadi salah satu cara untuk mencegah *Covid-19* jika dilakukan dengan pola yang benar.

## **8. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Atas**

Pada umumnya peserta didik SMA, pada masa ini baik anak perempuan maupun laki-laki memiliki aspek negatif yang ditunjukkan dengan mudah gelisah, bingung, kurang suka bekerja, mudah jengkel, dan marah. Pada perkembangan ini merupakan masa yang diwarnai oleh perubahan-perubahan sifat kepribadian, setiap anak memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Penyebab atau sumber dari perbedaan berdasarkan pendapat Sugihartono dan dkk (2013:29:30) menyebutkan bahwa manusia menjadi individu unik dikarenakan oleh faktor bawaan dan faktor lingkungan.

Berdasarkan pendapat Jahja (2011:238) ada beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja yang sekaligus sebagai ciri-ciri masa remaja yaitu:

a. Peningkatan Emosional

Emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja. Dari segi kondisi sosial, peningkatan emosi ini merupakan tanda bahwa remaja berada dalam kondisi baru yang berbeda dari masa sebelumnya. Pada fase ini banyak tuntutan dan tekanan yang ditunjukkan kepada remaja, misalnya mereka diharapkan untuk tidak lagi bertingkah laku seperti anak-anak, harus lebih mandiri dan bertanggung jawab.

b. Perubahan Fisik

Fisik juga disertai dengan kematangan seksual. Terkadang perubahan ini membuat remaja tidak yakin akan diri dan kemampuan mereka sendiri. Perubahan fisik terjadi secara cepat, baik internal seperti tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh sangat berpengaruh terhadap kondisi remaja.

c. Perubahan Sosial

Perubahan dalam hal ini menarik bagi dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal yang menarik bagi dirinya yang dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih matang. Hal ini juga dikarenakan adanya tanggung jawab yang lebih besar pada masa remaja, maka remaja diharapkan untuk dapat mengarahkan ketertarikan mereka kepada hal-hal yang lebih penting.

d. Perubahan Nilai

Perubahan nilai, dimana apa yang mereka anggap penting pada masa kanak-kanak menjadi kurang penting, karena masa remaja telah mendekati masa dewasa.

**B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Untuk melengkapi kajian teori yang telah diuraikan di atas dan untuk mendukung hipotesis yang diajukan, berikut ini disajikan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Indriyani (2014) dengan judul “Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Menghadapi Siswa yang Kurang Aktif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan SD Negeri di Dabin 3 Kecamatan Nusuwungu Kabupaten Cilacap”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menghadapi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD Negeri Dabin 3 di Kecamatan Nusawungu, Cilacap. Subyek dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Dabin 3 sebanyak 10 orang. Dan metode yang digunakan metode survei dengan menggunakan angket dan analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menghadapi siswa yang kurang dan aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam kategori sangat tinggi 9

guru (90%), 1 guru (10%) berada pada kategori tinggi, tidak ada guru (0%) berada pada kategori sedang, rendah, dan sangat rendah.

2. Suhawan (2015) dengan judul “Tingkat Kreativitas Guru Penjasorkes dalam Menyikapi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Penjas Melalui Modifikasi DI SD se-Kecamatan Paliyan Kabupaten Gunung Kidul.” Dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat kreativitas guru penjasorkes dalam menyikapi keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran penjas melalui modifikasi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Paliyan Kabupaten Gunungkidul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Didalam penelitian ini subjeknya adalah guru penjasorkes SD yang berjumlah 21 orang dari 21 Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Paliyan Kabupaten Gunungkidul.
3. Rais (2020) dengan judul “Identifikasi Guru dalam Pembelajaran PJOK Materi Atletik Pada Kondisi Belajar dari Rumah Ditingkat SMA Se-Kab.Klaten”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi guru dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi atletik pada kondisi belajar dari rumah ditingkat SMA se-Kab.Klaten. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMA se-Kabupaten Klaten. Dalam penelitian ini menggunakan teknik Total Sampling. Total sampel penelitian ini berjumlah 46 guru tetapi hanya 22 guru yang mengisi kuesioner.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK) mengalami perkembangan dari zaman ke zaman. Peran guru sangat penting didalamnya karena guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran PJOK, pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dominan oleh aspek psikomotorik.

Indonesia sendiri saat ini sedang dipaksa untuk menerapkan pembelajaran daring karena adanya pandemi *Covid-19*. Dengan demikian guru harus memaksimalkan kekreativitasannya dalam menerapkan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sesuai dengan proses pembelajaran. Guru yang kreatif dapat dilihat dari cara melihat masalah, menciptakan ide, sikap terbuka dan mau menerima pada tersebut media pembelajaran juga dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran daring sesuai Surat Edaran yang dikeluarkan oleh Mendikbud.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pendidik dituntut dapat mengelola pembelajaran secara efektif dan kreatif meskipun pembelajaran dilakukan secara daring. Berdasarkan hal tersebut perlu diadakan penelitian untuk mengkaji tentang Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran PJOK Melalui Daring pada Masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Menurut pendapat Sugiyono (2013) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Peneliti membuat sebuah desain penelitian terlebih dahulu sebelum melakukan sebuah penelitian. Penelitian yang berjudul “Tingkat Kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa Pandemi *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten Tahun 2020” ini termasuk jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan instrumen berupa kuesioner secara online melalui *google formulir*.

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan pada Guru PJOK SMA di Kabupaten Klaten dengan jumlah 15 Sekolah. Waktu penelitian pada 8-22 Februari 2021.

##### **C. Definisi Operasional Variabel**

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2016) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data yang empirik dari objek, yaitu gambaran dari tingkat kreativitas guru dalam

meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten. Definisi operasional dari variabel dalam penelitian ini dilihat dari kreativitas guru dalam pembelajaran yang memiliki 3 faktor yaitu kemampuan guru dalam mengidentifikasi masalah pendidikan jasmani, kemampuan guru dalam menciptakan ide-ide sebagai alternatif pemecahan masalah, dan kemampuan guru dalam mengembangkan kreativitas memodifikasi proses pembelajaran penjas. Jadi proses tersebut dengan menggunakan instrumen yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui daring. Penelitian ini diukur menggunakan kuesioner pilihan ganda secara *online*.

#### **D. Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian**

Menurut (Sugiyono, 2012:80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMA N se-Kabupaten Klaten.



Menurut (Sugiyono, 2010:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sehingga sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif atau mewakili. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Total Sampling*. *Total Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana sampel yang diambil berjumlah sama dengan populasi.

Total sampel penelitian ini berjumlah 46 guru tetapi hanya 32 guru yang mengisi kuesioner. Penentuan sampel penelitian dipertimbangkan peneliti dikarenakan dampak dari pandemi *Covid-19* yang terjadi.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menyebar kuesioner kepada responden yang menjadi subjek penelitian ini. Adapun mekanismenya sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan pemilihan lokasi untuk pengambilan data.
- b. Peneliti meminta surat izin penelitian pada fakultas.
- c. Peneliti membuat kuesioner *google form*.
- d. Peneliti mengirimkan *google form* kepada responden.
- e. Peneliti mengumpulkan kuesioner
- f. Peneliti menganalisis hasil penelitian.

## **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2013:193).

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner. Menurut pendapat Kusmadi (2013:70) kuesioner atau angket merupakan daftar pertanyaan tertulis yang membutuhkan tanggapan baik sikap kesesuaian maupun ketidak sesuaian dari sikap testi. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan angket tertutup dan bersifat langsung, dimana responden hanya memilih pada salah satu jawaban yang dianggap sesuai dengan responden. Kuesioner yang disebarkan kepada responden adalah instrumen yang akan digunakan dalam kegiatan penelitian.

Penggunaan kuesioner sebagai metode pengumpulan data pada penelitian ini dianggap metode yang tepat untuk memudahkan peneliti mendapatkan data penelitian. Menurut pendapat Arikunto (2013:195) terdapat keuntungan dan kelebihan dalam menggunakan kuesioner yaitu:

### **a. Keuntungan**

- 1) Tidak memerlukan kehadiran peneliti.
- 2) Dapat dibagi secara serentak kepada banyak responden.
- 3) Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing, dan menurut waktu senggang responden.
- 4) Dapat dibuat anonim, sehingga responden bebas jujur dan tidak malu untuk menjawab.

b. Kelemahan

- 1) Responden dalam menjawab sering tidak teliti sehingga ada yang terlewatkan.
- 2) Seringkali sukar dicari validitasnya.
- 3) Walaupun anonim kadang responden sengaja memberikan jawaban yang tidak jujur.
- 4) Sering kembali jika dikirim lewat pos.
- 5) Waktu pengembaliannya tidak bersamaan.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan instrumen menurut Retnawati (2016:3-6) sebagai berikut :

a. Menentukan tujuan penyusunan penelitian

Pada awal menyusun instrumen. Tujuan penyusunan ini memandu teori untuk mengkonstruksi instrumen, bentuk instrumen, penyekoran sekaligus pemaknaan hasil penyekoran pada instrumen yang akan dikembangkan. Tujuan penyusunan instrumen ini perlu disesuaikan dengan tujuan penelitian. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMAN se-Kabupaten Klaten. Tingkatan yang dimaksud adalah seberapa kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran PJOK melalui daring pada masa pandemi.

b. Mencari teori yang relevan atau cakupan materi

Setelah tujuan penyusunan instrumen diterapkan, selanjutnya perlu dicari teori atau cakupan materi yang relevan. Teori yang relevan digunakan untuk membuat konstruk, apa saja indikator suatu variabel yang diukur. Kaitannya

dengan tes, perlu dibatasi juga cakupan materi apa saja yang menjadi bahan menyusun tes. Penyusunan konstruk dari variabel yang mana akan dijabarkan menjadi beberapa faktor-faktor yang dapat diukur. Adapun faktor-faktor yang terdapat dalam penelitian ini yaitu (1) Kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan pembelajaran PJOK melalui daring (2) Kemampuan guru dalam menciptakan ide untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring (3) Sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran.

c. Menyusun indikator butir instrumen/soal

Indikator soal ini ditentukan berdasarkan kajian teori yang relevan pada instrumen nontes. Adapun pada instrumen tes, selain mempertimbangkan kajian teori, perlu dipertimbangkan cakupan dan kedalaman materi. Indikator ini telah bersifat khusus, sehingga dengan menggunakan indikator dapat disusun butir instrumen. Biasanya aspek yang akan diukur dengan indikatornya disusun menjadi suatu tabel. Tabel tersebut kemudian disebut dengan kisi-kisi (*blue print*). Penyusunan kisi-kisi ini mempermudah peneliti menyusun butir soal.

d. Menyusun butir instrumen

Langkah selanjutnya adalah menyusun butir-butir instrumen. Penyusunan butir ini dilakukan dengan melihat indikator yang sudah disusun pada kisi-kisi. Pada penyusunan butir ini, peneliti perlu mempertimbangkan bentuknya. Misal untuk nontes akan menggunakan angket, angket jenis yang mana, menggunakan berapa skala, penskorannya dan analisisnya.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner/Angket**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Pernyataan
Tingkat Kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa Covid-19 SMA N se-Kabupaten Klaten.	Kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan pembelajaran PJOK melalui daring.	Kebutuhan dan ketersediaan media pembelajaran PJOK melalui daring.	1,2,3
		Kondisi pembelajaran PJOK melalui daring.	4,5,6
		Manfaat dan pemanfaatan pembelajaran PJOK melalui daring.	7,8,9,10
	Kemampuan guru dalam menciptakan ide untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring	Sikap dan kemauan guru untuk memecahkan masalah	11,12,13,14, 15,16,17,18, 19,20,21,22, 23,24
		Ide dalam modifikasi pembelajaran daring	25,26,27,28
		Penerapan ide modifikasi pembelajaran daring	29,30,31
	Sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran.	Informasi dan teknologi dalam pembelajaran	32,33,34,35, 36
		pengetahuan	37,38,39
	Total		

Skala yang digunakan dalam angket ini adalah skala *Likert* yang telah dimodifikasi dengan alternatif jawaban, yaitu : “Selalu (SL), “Sering (SR), “Tidak Sering/Kadang-Kadang (TS), “Tidak Pernah (TP).

#### **F. Validitas Instrumen**

Validitas Instrumen kuesioner tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* dalam penelitian sudah di *expert judgment* oleh Dr. Hari Yulianto, M.Kes. Di dalam penelitian ini tidak menggunakan uji coba peneliti menggunakan teknik *one shoot*. Menurut pendapat Ghazali (2012:48) *one shoot* yaitu pengukuran hanya dilakukan sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pernyataan yang lain atau dengan mengukur jawaban antar pertanyaan.

##### **1. Uji Validitas**

Menurut Arikunto (2010:211) bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Peneliti dalam melakukan uji validitas tiap butir soal diolah menggunakan *software* program *XLS (Excel) WPS* kriteria soal dikatakan valid atau tidak tergantung pada hasil *output excel*. Selanjutnya harga koefisien korelasi yang diperoleh ( $r_{xy}$  atau  $r$  hitung) dibandingkan dengan nilai  $r$  tabel. Apabila harga  $r$  hitung yang diperoleh lebih tinggi dari  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, jika  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel, maka butir soal dinyatakan tidak valid/gugur. Hasil uji validitas instrumen pada tabel sebagai berikut:

**Tabel. 2 Hasil Uji Validitas Instrumen**

<b>Butir</b>	<b>r hitung</b>	<b>r tabel (df 5%)</b>	<b>Keterangan</b>
Butir 01	0,622	0,349	Valid
Butir 02	0,458	0,349	Valid
Butir 03	0,721	0,349	Valid
Butir 04	0,546	0,349	Valid
Butir 05	0,233	0,349	Tidak Valid
Butir 06	0,796	0,349	Valid
Butir 07	0,471	0,349	Valid
Butir 08	0,169	0,349	Valid
Butir 09	0,288	0,349	Tidak Valid
Butir 10	0,581	0,349	Tidak Valid
Butir 11	0,785	0,349	Valid
Butir 12	0,552	0,349	Valid
Butir 13	0,736	0,349	Valid
Butir 14	0,498	0,349	Valid
Butir 15	0,423	0,349	Valid
Butir 16	0,688	0,349	Valid
Butir 17	0,509	0,349	Valid
Butir 18	0,547	0,349	Valid
Butir 19	0,760	0,349	Valid
Butir 20	0,849	0,349	Valid
Butir 21	0,522	0,349	Valid
Butir 22	0,270	0,349	Tidak Valid
Butir 23	0,587	0,349	Valid
Butir 24	0,517	0,349	Valid
Butir 25	0,549	0,349	Valid
Butir 26	0,758	0,349	Valid
Butir 27	0,670	0,349	Valid
Butir 28	0,653	0,349	Valid
Butir 29	0,613	0,349	Valid
Butir 30	0,179	0,349	Tidak Valid
Butir 31	0,731	0,349	Valid
Butir 32	0,543	0,349	Valid
Butir 33	0,627	0,349	Valid
Butir 34	0,575	0,349	Valid
Butir 35	0,686	0,349	Valid
Butir 36	0,460	0,349	Valid
Butir 37	0,432	0,349	Valid
Butir 38	0,553	0,349	Valid
Butir 39	0,708	0,349	Valid

Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan bahwa dari 39 butir menunjukkan bahwa ada 5 butir yang tidak valid yaitu butir nomor 5,9,10,22 dan 30. Hal tersebut karena  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, sehingga tersisa 34 butir yang valid. Kisi-kisi instrumen penelitian setelah di uji disajikan pada Tabel sebagai berikut.



**Tabel. 3 Kisi-kisi Angket Penelitian**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Pernyataan
Tingkat Kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa Covid-19 SMA N se-Kabupaten Klaten.	Kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan pembelajaran PJOK melalui daring.	Kebutuhan dan ketersediaan media pembelajaran PJOK melalui daring	1,2,3
		Kondisi pembelajaran PJOK melalui daring	4,5
		Manfaat dan pemanfaatan pembelajaran PJOK melalui daring.	6,7,
	Kemampuan guru dalam menciptakan ide untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring	Sikap dan kemauan guru untuk memecahkan masalah	8,9,10,11, 12,13,14,15,16,17, 18, 19,20
		Ide dalam modifikasi pembelajaran daring	21,22,23,24
		Penerapan ide modifikasi pembelajaran daring	25,26
	Sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran.	Informasi dan teknologi dalam pembelajaran	27,28,29,30,31
		pengetahuan	32,32,34
	Total		

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2016:171). Pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*, dengan bantuan XLS (Excel) WPS. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel. Sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,945	34

## G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan presentase, dari data kuesioner yang telah dikumpulkan dan dianalisa dengan menggunakan presentase. Dalam penelitian ini analisis tersebut digunakan untuk mengukur seberapa tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa pandemi *Covid-19* di SMA N se-Kabupaten Klaten.

Data dari kuesioner dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif melalui presentase dengan langkah-langkah menurut Sudjiono (2015:40) sebagai berikut:

1. Menghitung nilai responden dan masing-masing aspek atau sub variabel.
2. Merekap nilai.
3. Menghitung nilai rata-rata dan menghitung presentase dengan rumus.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase (%)

F = Frekuensi yang sedang dicari

N = *Number of Cases* (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Untuk menentukan jenis deskriptif presentase yang diperoleh masing-masing indikator dalam variabel, dan perhitungan deskriptif presentase kemudian ditafsirkan kedalam kalimat.

Pembagian kategori tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Berdasarkan pendapat dari Azwar (2016:163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) yaitu sebagai berikut :

**Tabel 5 . Norma Penilaian**

No.	Interval	Kategori
1.	$M + 1,5 S < X$	Sangat Tinggi
2.	$M + 0,5 S < X \leq$	Tinggi
3.	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Cukup
4.	$M - 0,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Rendah
5.	$\leq M - 1,5 S$	Sangat Rendah

(Sumber: Azwar, 2016:163)

Keterangan :

M = Mean

S = Standar Deviasi

X = Skor

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten, yang di ungkapkan dengan angket yang berjumlah 34 butir, dan terbagi menjadi dalam 3 faktor, yaitu : (1) Kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan pembelajaran PJOK melalui daring (2) Kemampuan guru dalam menciptakan ide untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring (3) Sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran. Hasil analisis disajikan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian Tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten didapat skor terendah (*minimum*) 88,00, skor tertinggi (*maksimum*) 132,00, rerata (*mean*) 113,72, nilai tengah (*median*) 116,5, nilai yang sering muncul (*mode*) 114,00, *standar deviasi* (SD) 14,33. Hasil selengkapnya pada tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel. 6 Deskriptif Statistik Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran PJOK melalui Daring pada Masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten**

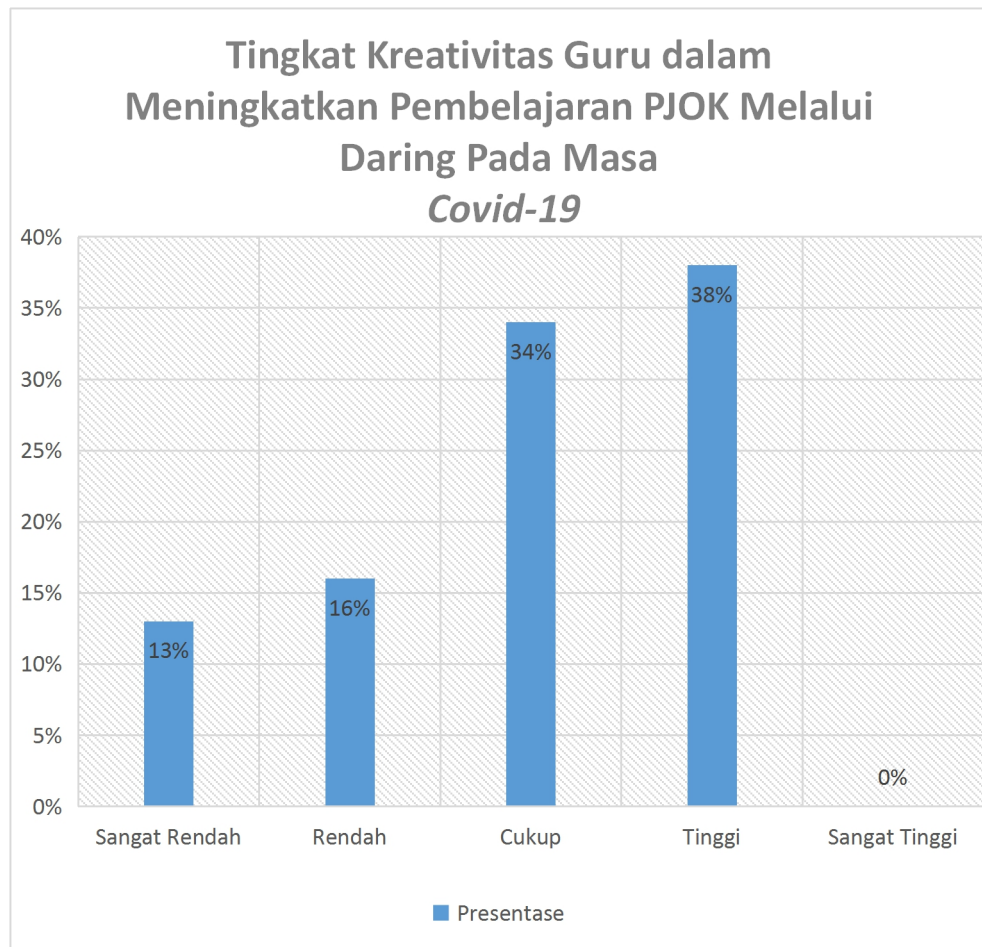
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	113,72
<i>Median</i>	116,5
<i>Mode</i>	114,00
<i>Std. Deviation</i>	14,33
<i>Minimum</i>	88,00
<i>Maximum</i>	132,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa covid-19 SMA N se-Kabupaten Klaten disajikan pada tabel 7 sebagai berikut :

**Tabel. 7 Norma Penilaian Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran PJOK melalui Daring pada Masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X < 92,23$	Sangat Rendah	4	13%
2	92,23 - 106,56	Rendah	5	16%
3	106,55 - 120,88	Cukup	11	34%
4	120,87- 135,21	Tinggi	12	38%
5	$X > 135,21$	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 7 tersebut di atas, Tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa covid-19 SMA N se-Kabupaten Klaten dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran PJOK melalui Daring pada Masa Covid-19

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa hasil dari Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran PJOK Melalui Daring Pada Masa Covid-19 didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 13% (4 Guru), “Rendah” sebesar 16% (5 Guru), “Cukup” sebesar 34% (11 Guru), “Tinggi” sebesar 38% (12 Guru), “Sangat Tinggi” sebesar 0% (0 Guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 20% berada pada kategori cukup.

### **1. Faktor Kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan pembelajaran PJOK melalui daring**

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang Tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten berdasarkan faktor kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan pembelajaran PJOK melalui daring didapat skor terendah (*minimum*) 18,00, skor tertinggi (*maksimum*) 28,00, rerata (*mean*) 23,88, nilai tengah (*median*) 25,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 25,00, standar deviasi (SD) 3,15. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut :

**Tabel. 8 Deskriptif Statistik Faktor Kemampuan dalam Melihat Masalah yang Berhubungan dengan Pembelajaran PJOK melalui Daring**

Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	23,88
<i>Median</i>	25,00
<i>Mode</i>	25,00
<i>Std. Deviation</i>	3,15
<i>Minimum</i>	18,00
<i>Maximum</i>	28,00

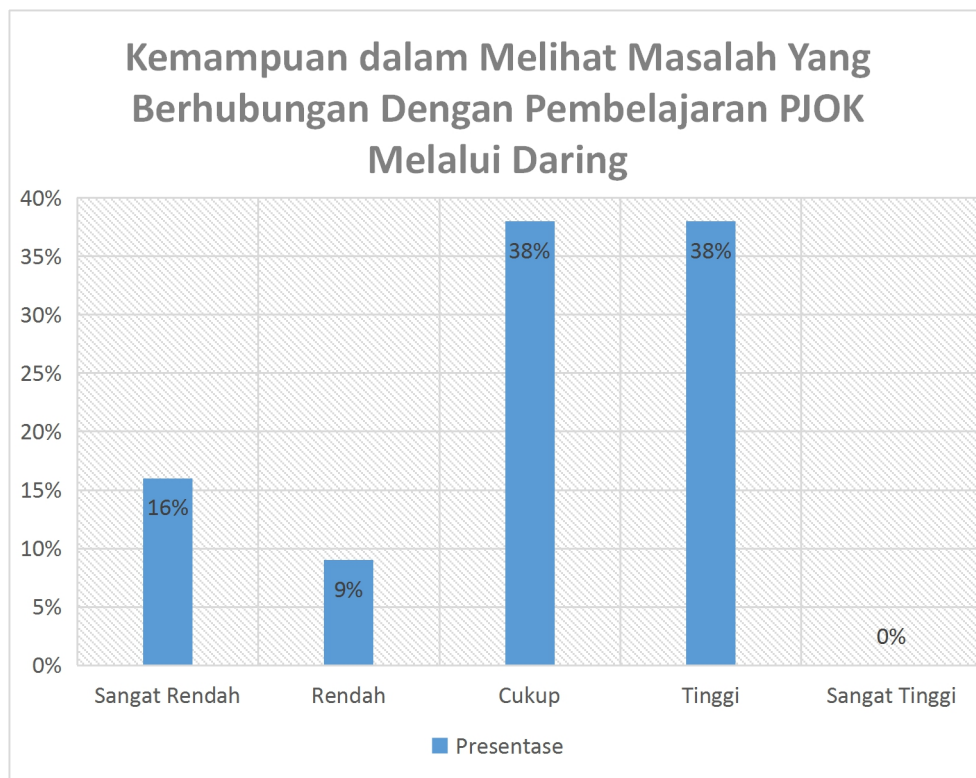


Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten berdasarkan faktor kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan pembelajaran PJOK melalui daring disajikan pada tabel 9 sebagai berikut :

**Tabel. 9 Norma Penilaian Faktor Kemampuan dalam Melihat Masalah yang Berhubungan dengan Pembelajaran PJOK melalui Daring**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X < 19,15$	Sangat Rendah	5	16%
2	19,15 - 22,30	Rendah	3	9%
3	22,23 - 25,45	Cukup	12	38%
4	25,44 - 28,60	Tinggi	12	38%
5	$X > 28,60$	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 9 tersebut diatas, tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten berdasarkan faktor kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan pembelajaran PJOK melalui daring disajikan pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar. 2 Kemampuan dalam Melihat Masalah yang Berhubungan dengan Pembelajaran PJOK melalui Daring

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa hasil dari kemampuan guru dalam melihat masalah yang berhubungan dengan pembelajaran PJOK melalui daring didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 16% (5 Guru), “Rendah” sebesar 9% (3 Guru), “Cukup” sebesar 38% (12 Guru), “Tinggi” sebesar 38% (12 Guru), “Sangat Tinggi” sebesar 0% (0 Guru).

## 2. Faktor Kemampuan guru dalam Menciptakan Ide untuk Memecahkan Masalah dalam Pembelajaran Daring

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten berdasarkan faktor kemampuan guru dalam menciptakan ide untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring didapat skor terendah (*minimum*) 46,00, skor tertinggi (maksimum) 75,00, rerata (*mean*) 63,13, nilai tengah (*median*) 65,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 51,00, standar deviasi (SD) 8,30. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut :

**Tabel. 10 Deskriptif Statistik Faktor Kemampuan Guru dalam Menciptakan Ide untuk Memecahkan Masalah dalam Pembelajaran Daring**

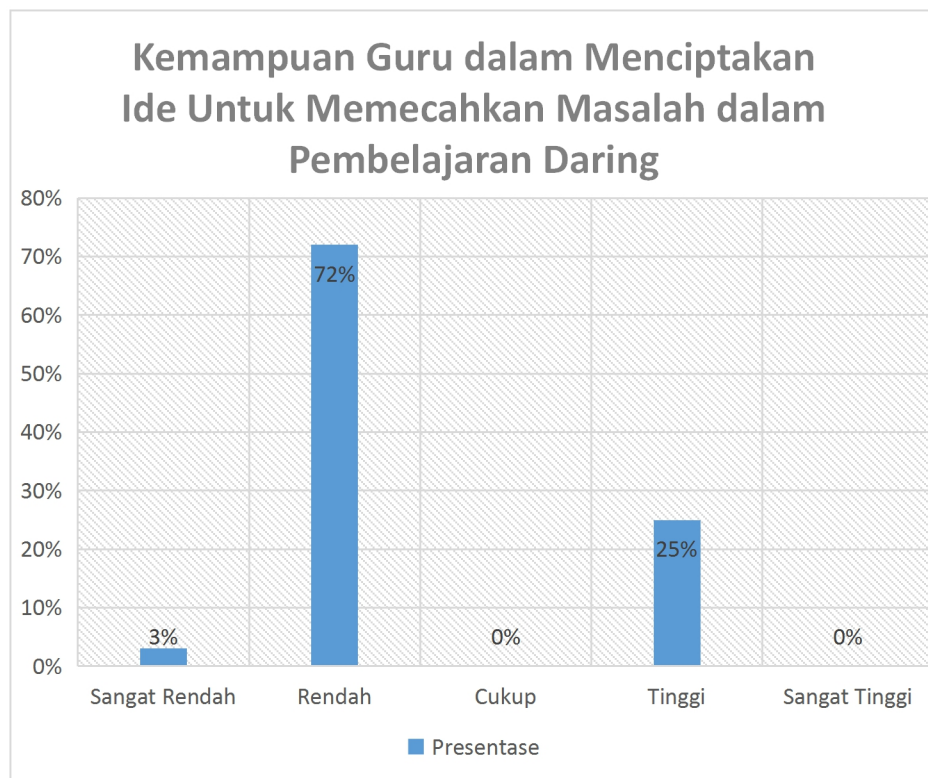
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	63,13
<i>Median</i>	65,00
<i>Mode</i>	51,00
<i>Std. Deviation</i>	8,30
<i>Minimum</i>	46,00
<i>Maximum</i>	75,00

Apabila dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten berdasarkan faktor kemampuan guru dalam menciptakan ide untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring pada tabel 11 :

**Tabel.11 Norma Penilaian Faktor Kemampuan Guru dalam Menciptakan Ide Untuk Memecahkan Masalah dalam Pembelajaran Daring**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X < 50,68$	Sangat Rendah	1	3%
2	50,68 - 70,92	Rendah	23	72%
3	70,91 - 67,27	Cukup	0	0%
4	67,26 - 75,57	Tinggi	8	25%
5	$X > 75,57$	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 11 tersebut di atas, tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten berdasarkan faktor kemampuan guru dalam menciptakan ide untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar. 3 Kemampuan Guru dalam Menciptakan Ide untuk  
Memecahkan Masalah dalam Pembelajaran Daring

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa hasil dari kemampuan guru dalam menciptakan ide untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 3% (1 Guru), “Rendah” sebesar 72% (23 Guru), “Cukup” sebesar 0% (0 Guru), “Tinggi” sebesar 25% (8 Guru), “Sangat Tinggi” sebesar 0% (0 Guru).

### 3. Faktor Sikap Terbuka dan Mau Menerima Hal-hal Baru untuk Kemajuan Pembelajaran

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten berdasarkan faktor kemampuan guru dalam sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran daring didapat skor terendah (*minimum*) 20,00, skor tertinggi (maksimum) 32,00, rerata (*mean*) 26,72, nilai tengah (*median*) 27,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 29,00, standar deviasi (SD) 3,55. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut :

**Tabel. 12 Deskriptif Statistik Faktor Sikap Terbuka dan Mau Menerima Hal-Hal Baru Untuk Kemajuan Pembelajaran**

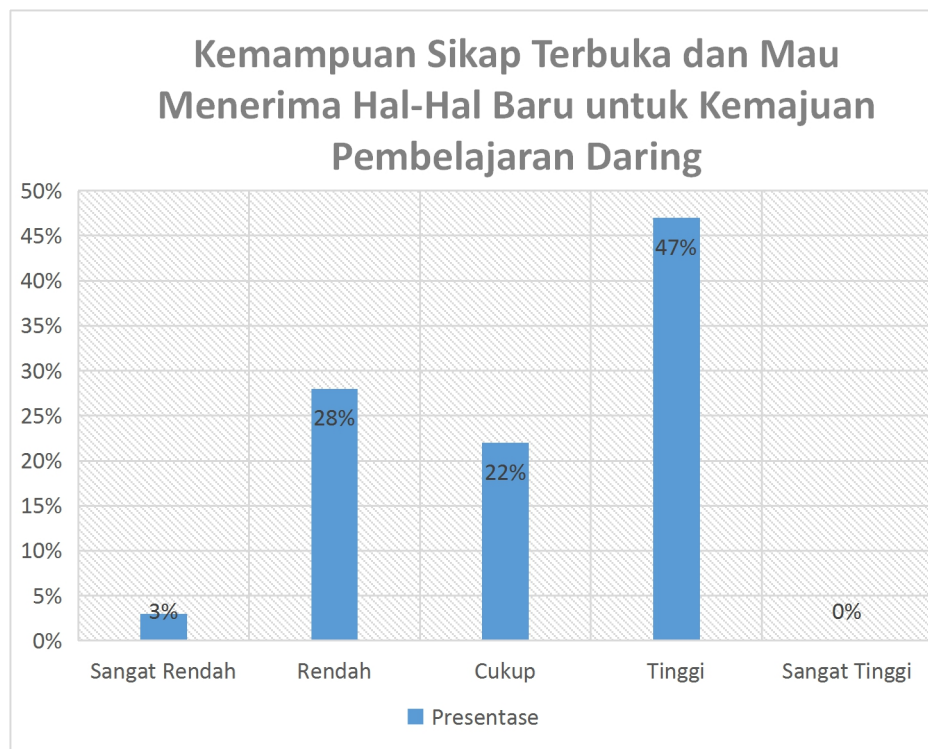
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	26,72
<i>Median</i>	27,00
<i>Mode</i>	29,00
<i>Std. Deviation</i>	3,55
<i>Minimum</i>	20,00
<i>Maximum</i>	32,00

Apabila dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten berdasarkan faktor sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran daring pada tabel 13 :

**Tabel. 13 Norma Penilaian Faktor Sikap Terbuka dan Mau Menerima Hal-Hal Baru Untuk Kemajuan Pembelajaran**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X < 21,40$	Sangat Rendah	1	3%
2	21,40 - 24,94	Rendah	9	28%
3	24,93 - 28,49	Cukup	7	22%
4	28,48- 32,04	Tinggi	15	47%
5	$X > 32,04$	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah			32	100%

Norma Penilaian pada tabel 13 tersebut di atas, tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten berdasarkan faktor sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran daring dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar. 4 Kemampuan Sikap Terbuka dan Mau Menerima Hal-hal Baru untuk Kemajuan Pembelajaran Daring

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa hasil dari kemampuan sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran daring didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 3% (1 Guru), “Rendah” sebesar 28% (9 Guru), “Cukup” sebesar 22% (7 Guru), “Tinggi” sebesar 47% (15 Guru), “Sangat Tinggi” sebesar 0% (0 Guru).



## B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa pandemi *Covid-19* di SMA N se-Kabupaten Klaten. Penelitian ini menggunakan kuesioner *google form*. Setelah kuesioner *google form* dibuat maka kuesioner tersebut mengalami validasi dari ahli materi menunjukkan hasil baik/layak serta mendapatkan saran untuk susunan tulisannya diperbaiki. Teknik pengambilan data *one shoot* dan sampel yang digunakan adalah keseluruhan data yang masuk atau *total sampling*.

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, diketahui bahwa secara keseluruhan tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* di SMA N se- Kabupaten Klaten berada pada kategori Tinggi. Dari 32 Guru pendidikan jasmani di SMA N se-Kabupaten Klaten, 4 guru (13%) mempunyai kreativitas sangat rendah, 5 guru (16%) mempunyai kreativitas yang rendah, 11 guru (34%) mempunyai kreativitas yang cukup, 12 guru (38%) mempunyai kreativitas yang tinggi. Sedangkan kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring terdiri atas :

1. Faktor kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring.

Faktor kemampuan guru dalam melihat masalah yang berhubungan dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring di SMA N se-Kabupaten Klaten, 5 guru (16%) berkategori sangat rendah, 3 guru (9%) berkategori rendah, 12 guru (38%) berkategori cukup, dan 12 guru (38%) berkategori tinggi. Dari kategori diatas bahwa kemampuan guru dalam melihat masalah yang berhubungan

dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring di SMA N se-Kabupaten Klaten mempunyai 2 kategori yang berbeda cukup dan tinggi dengan hasil yang sama.

Kemampuan guru dalam melihat masalah yang berhubungan dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring termasuk dalam kategori cukup dan tinggi, hal ini disebabkan karena guru pendidikan jasmani di SMA N se-Kabupaten Klaten sebagian besar memiliki pengetahuan tentang pendidikan jasmani yang tinggi dan sebagian besar guru pendidikan jasmani memiliki pendidikan yang sangat baik dan sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya serta berpengalaman dalam mengajar meskipun dalam kondisi yang memiliki keterbatasan sarana dan prasana, guru mempunyai kreativitas yang baik maka dari itu guru mampu mengelola pembelajaran daring. Melihat kondisi yang tidak memungkinkan untuk bertatap muka guru perlu mempunyai kreativitas agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran PJOK dengan baik di rumah. Memanfaatkan alat yang ada untuk digunakan sebagai keperluan belajar mengajar yang berarti menunjukkan bahwa setiap guru telah melakukan langkah antisipatif terhadap proses pembelajaran melalui daring pendidikan jasmani. Sebagai contoh ketika guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, guru akan menyesuaikan keterbatasan alat yang digunakan peserta didik pada saat melakukan praktik dan juga merancang bagaimana akan dipergunakan ketika mengajar. Kegiatan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut menjadi bukti kreativitas guru pendidikan jasmani di SMA N se-Kabupaten Klaten sebagai langkah antisipatif.

## 2. Faktor Kemampuan Guru dalam Menciptakan dan Menerapkan Ide untuk Meningkatkan Pembelajaran Melalui Daring

Faktor kemampuan guru pendidikan jasmani di SMA N se-Kabupaten Klaten dalam menciptakan dan menerapkan ide untuk meningkatkan pembelajaran daring berada pada kategori rendah. Dari 32 guru pendidikan jasmani di SMA N se-Kabupaten Klaten, kemampuan guru dalam menciptakan dan menerapkan ide untuk meningkatkan pembelajaran daring, 1 guru (3%) berkategori sangat rendah, 23 guru (72%) rendah, 8 guru (25%) tinggi.

Kemampuan guru dalam menciptakan dan menerapkan ide untuk meningkatkan pembelajaran daring termasuk dalam kategori rendah, hal ini bisa disebabkan kurangnya kemauan dari dalam guru itu sendiri karena pada dasarnya kemauan dari diri sendiri sangatlah penting, dengan mencari solusi, menciptakan ide yang kemudian dilanjutkan dengan menerapkan ide tersebut untuk meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring akan sangat membantu terciptanya pembelajaran yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran pendidikan jasmani. Sebagai contoh dalam pembelajaran bola voli, basket dan sepak bola, guru dapat membuat video langkah-langkah teknik gerakannya dengan memodifikasi medianya, karena tidak semua peserta didik mempunyai prasarana yang ada. Guru dapat mengganti dengan bola plastik atau guru memberikan contoh membuat bola modifikasi yang akan digunakan peserta didik dari gabus sehingga tujuan pembelajaran bisa dicapai secara optimal, namun tidak semua guru pendidikan jasmani di SMA N se-Kabupaten Klaten melakukannya. Dalam hal ini guru harus menyadari betapa pentingnya

menumbuhkan sikap tahu dan mau untuk meningkatkan kemampuannya agar kemampuan dalam menciptakan dan menerapkan ide untuk meningkatkan pembelajaran melalui daring dapat meningkat lebih baik.

### 3. Faktor Sikap Terbuka dan Mau Menerima Hal-Hal Baru untuk Kemajuan

#### Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Faktor sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran pendidikan jasmani melalui daring berada pada kategori tinggi. Dari 32 guru pendidikan jasmani di SMA N se-Kabupaten Klaten, sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran pendidikan jasmani melalui daring, yaitu sebanyak 1 guru (1%) berkategori sangat rendah, 9 guru (28%) rendah, 7 guru (22%) cukup dan 15 guru (47%) tinggi.

Sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran pendidikan jasmani termasuk dalam kategori tinggi, hal ini bisa disebabkan dari kesadaran dari guru dan pro aktif guru pendidikan jasmani di SMA N se-Kabupaten Klaten untuk berkonsultasi, kerjasama dan tukar pendapat dengan teman sejawat sangat penting, serta dapat menjalin hubungan atau kerjasama dengan masyarakat untuk mengatasi masalah yang ada termasuk masalah dalam meningkatkan pembelajaran melalui daring. Selain itu bisa juga guru dapat memanfaatkan informasi-informasi terkait pandemi untuk dijadikan bahan ajar, guru juga dapat mencari sumber bahan ajar seperti media elektronik untuk mencari permainan-permainan yang bisa dilakukan oleh peserta didik selama di rumah dan sumber inspirasi dalam menemukan ide untuk memecahkan masalah.

Guru-guru di SMA N se-Kabupaten Klaten rajin mengikuti bimtek dan pelatihan-pelatihan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi. Dengan mengikuti kegiatan-kegiatan tersebut maka wawasan guru pendidikan jasmani akan lebih terbuka dan meningkatkan pendidikan jasmani dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, selain itu guru-guru juga bisa mendapatkan teman baru yang juga seprofesi sehingga bisa melakukan tukar pendapat dan pengetahuan untuk selalu meningkatkan kreativitasnya.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Beberapa keterbatasan dan kekurangan dari penelitian ini adalah :

1. Adanya keterbatasan waktu dalam mengumpulkan data yang disebabkan oleh penerapan *physical distancing* guna menghentikan penyebaran *Covid-19*, sehingga pengisian kuesioner hanya melalui tautan link *Google form*.
2. Penyebaran tautan link *Google form* tidak dapat dipantau secara langsung karena hanya memanfaatkan media *WhatsApp*. Sehingga pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil pengisian kuesioner yang menyebabkan timbulnya unsur kurang objektif dalam pengisian kuesioner.
3. Adanya keterbatasan peneliti dalam memahami pembelajaran daring dengan kondisi belajar dari rumah, sehingga belum bisa maksimal dalam mengungkap permasalahan dalam penelitian ini.
4. Tidak diketahui kesungguhan responden dalam mengisi kuesioner karena dilakukan dengan kondisi *work from home*.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Faktor kemampuan guru pendidikan jasmani di SMA N se-Kabupaten Klaten dalam meningkatkan pembelajaran daring berada pada kategori cukup dan tinggi. Dari 32 guru SMA N se-Kabupaten Klaten, kemampuan guru yang berhubungan dalam meningkatkan pembelajaran daring di masa pandemi *Covid-19* yaitu sebanyak 5 guru (16%) berkategori sangat rendah, 3 guru (9%) berkategori rendah, 12 guru (38%) berkategori cukup, dan 12 guru (38%) berkategori tinggi.
2. Faktor kemampuan guru pendidikan jasmani di SMA N se-Kabupaten Klaten dalam menciptakan dan menerapkan ide untuk meningkatkan pembelajaran daring berada pada kategori rendah. Dari 32 guru pendidikan jasmani di SMA N se-Kabupaten Klaten, kemampuan guru dalam menciptakan dan menerapkan ide untuk meningkatkan pembelajaran daring, yaitu sebanyak 1 guru (3%) berkategori sangat rendah, 23 guru (72%) rendah, 8 guru (25%) tinggi.
3. Faktor sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran pendidikan jasmani berada pada kategori tinggi. Dari 32 guru pendidikan jasmani di SMA N se-Kabupaten Klaten, sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran pendidikan jasmani melalui daring yaitu sebanyak 1 guru (1%) berkategori sangat rendah, 9 guru (28%) rendah, 7 guru (22%) cukup dan 15 guru (47%) tinggi.

## **B. Implikasi**

Mengacu pada kesimpulan di atas, terdapat beberapa implikasi dari penelitian ini, yaitu :

1. Hasil penelitian bisa menjadi masukan bagi pihak sekolah terkait tingkat kreativitas guru PJOK baik untuk mempertahankan maupun untuk meningkatkan kreativitasnya tersebut di SMA N se-Kabupaten Klaten.
2. Sebagai sumber referensi untuk pengembangan ilmu tekhusus dalam bidang keolahragaan di masa depan.

## **C. Saran**

Ada beberapa saran yang perlu di sampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain :

1. Agar mengembangkan penelitian lebeih dalam lagi tentang tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa *Covid-19* SMA N se-Kabupaten Klaten dengan menggunakan metode lain.
3. Guru harus mampu memahami langkah-langkah pembelajaran PJOK dan pemanfaatan teknologi guna meningkatkan pembelajaran melalui daring.
4. Lembaga atau kelompok MGMP PJOK SMA mengadakan pelatihan/*workshop* terkait dengan metode pembelajaran daring agar guru dapat memaksimalkan dalam penerapan pembelajaran melalui daring.

5. Disediakan wadah atau aplikasi penyampaian materi dan rubrik penilaian untuk dapat menunjang pembelajaran PJOK melalui daring.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 1.
- Agung, Iskandar. 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta :Bestari Buana Murni.
- Albertus. (2020). *12 Aplikasi Pembelajaran Daring Kerjasama Kemdikbud*.  
<https://edukasi.kompas.com/read/2020/03/22/123204571/12-aplikasi-pembelajaran-daring-kerjasama-kemendikbud-gratis?pageal> (Diakses Tanggal 5 Januari 2020)
- Andhika, M.R & Wahyuni, C.N (2020). Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa di MIN 8 Aceh Barat. *Jurnal Ediscience(JES)*, 7(1), 28-33.
- Arikunto, S (1997). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2016). *Norma Penilaian Forhend drive dan Backhand drive Tennis Meja*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Covid-19, G. T. (2020). *Protokol Percepatan Penanganan Pandemi Covid-19 (CoronaVirusDisease2019) (CoronaVir)*.  
<https://coronavirus.jhu.edu/map.html> (Diakses Tanggal 5 Januari 2020 )
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Ghozali, I.(2012).Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSSYogyakarta:Universitas Diponegoro.

- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1–7. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJ-KR/article/view/16186>
- Indriyani, R (2014). Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Menghadapi Siswa Yang Kurang Aktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri Di Di Dabin 3 Kecamatan Nusuwungu Kabupaten Cilacap. "Skripsi" Yogyakarta: FIK UNY
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Lampung, B. (2020). Available online at: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/index>. *Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Masa Pandemi COVID-19*, 2(3), 259–269.
- Monawati, M., & Fauzi, F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2).
- Muhibbin, Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya Offset: Bandung
- Nofri. (2016). *Komunikasi Pendidikan: Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media
- Nur, A. M. (2011). Tugas Guru sebagai Pengembang Kurikulum. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Pengajaran*, 12(1), 59-67.

- Pendidikan, J., & Indonesia, J. (2020). *Pengembangan mobile learning senam lantai DBL berbasis android untuk kelas VII SMP* *Develpoment of mobile learning gymnastics DBL based on android for seven grade of junior high school*. 16(2), 132–144.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265–272.
- Rachmat, A., & Krisnadi, I. (2020). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring (Online) Untuk Siswa SMK Negeri 8 Kota Tangerangkarta: Pada Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–7.
- Rais, M (2020). Identifikasi Guru Dalam Pembelajaran PJOK Materi Atletik Pada Kondisi Belajar Dari Rumah Ditingkat SMA Se-Kabupaten Klaten "*Skripsi*" Yogyakarta: FIK UNY
- Riduan.(2004).*Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan peneliti pemula*.Bandung:Alfabeta
- Ritaudhin, A & Saryono. (2011). Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Siswa dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 4, 146.
- Sagirun N. (2010). Kreativitas Guru Penjas Dalam Menyikapi Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Penjas Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Padureso Kebumen. *Skripsi* FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sarjono, B.(2010). KreativitasGuru Penjasorkes dalam Memodifikasi Sarana dan Prasarana Pembelajaran di SD se-Kecamatan Poncowarno Kabupaten Kebumen. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.



- Saputra, S. A. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Penjas*. Jakarta: CV. Dhah Pustaka.
- Semiawan, C. (1984). *Gupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: PT Gramedia.
- Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Saintifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28–37.
- Septian Raibowo, & Yahya Eko Nopiyanto. (2020). Proses Belajar Mengajar Pjok Di Masa Pandemi Covid-19. *STAND : Journal Sports Teaching and Development*, 1(2), 112–119.  
<https://doi.org/10.36456/j-stand.v1i2.2774>
- Sudjiono, A. (2015). *Pengantar statistika pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugihartono, dkk (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suhawan, A (2015). *Tingkat Kreativitas Guru Penjasorkes Dalam Menyikapi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Penjas Melalui Modifikasi Di SD Se-Kecamatan Paliyan Kabupaten Gunung Kidul* "Skripsi" Yogyakarta: FIK UNY
- Sunardi, J., & Kriswanto, E. S. (2020). Perilaku hidup bersih dan sehat mahasiswa pendidikan olahraga Universitas Negeri Yogyakarta saat pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 156–167
- Tantri, N. R. (2018). Kehadiran Sosial Dalam Pembelajaran Daring Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*,

19(1),19–30. <https://doi.org/10.33830/ptjj.v19i1.310.2018>

- Telatar,Guntur.2012. Menumbuhkan Kreatifitas Dan Prestasi Guru. Yogyakarta:LassbangPressindo.YulianaMeda,dkk.(2020).*Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan*.Yayasan Kita Menulis
- Utami, M. S. & Purnomo, E (2019). Minat Siswa Sekola Menengah Pertama Terhadap Pembelajaran Atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol.15 No 1, 2019-13*.
- Wahyuni, A. (2013). Pengembangan Kreativitas Guru Sebagai Modal Penerapan Kurikulum 2013. *Proseding Seminar Nasional Pendidikan : Guru Kreatif Kunci Sukses Pendidikan Berkemajuan,December*.  
<https://doi.org/10.1007/s00436-012-2902-1>
- Wicaksono, G.H (2019). Kreativitas Guru Penjas Terhadap Proses Pembelajaran Penjas Di Sekolah Menengah Pertma Negeri Sekecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen 2018.*Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi, Vol.5, No. 2, Hal 95-100*.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> <small>Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-530826, Fax 0274-513092 Laman: ftk.uny.ac.id E-mail: humas_ftk@uny.ac.id</small>
<hr/>	
Nomor : 487/UN34.16/PT.01.04/2021	3 Februari 2021
Lamp. : 1 Bendel Proposal	
Hal : <b>Izin Penelitian</b>	
 <b>Yth. Yth. Ketua MGMP Penjasorkes SMA Kab./Kota Klaten</b>	
 Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:	
Nama	: Siwi Ratna Megawati
NIM	: 17601241030
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran PJOK Melalui Daring Pada Masa Covid-19 se-Kabupaten Klaten
Waktu Penelitian	: 8 - 22 Februari 2021
 Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya. Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.	
<div style="text-align: right;"> Wakil Dekan Bidang Akademik, <b>Dr. Yidik Prasetyo, S.Or., M.Kes.</b> NIP 19820815 200501 1 002</div>	
Tembusan : 1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni; 2. Mahasiswa yang bersangkutan.	

## Lampiran 2. Lembar Validasi

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Hari Yulianto, M.Kes.  
NIP : 196707011994121001

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa :


Nama : Siwi Ratna Megawati  
NIM : 17601241030  
Program Studi : PJKR  
Judul TA : Tingkat Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran  
PJOK Melalui Daring Pada Masa Covid-19 SMA N se-Kabupaten  
Klaten

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan :

☐ Layak digunakan untuk penelitian  
☒ Layak digunakan dengan perbaikan  
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.  
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

1. *Suatu pengantar di akhir jurnal*  
2. *Sah buhik/ile edang daya*  
*menyebutkan satu pernyataan*  
3. *Pengantar Olasi & sijit/padat d*  
*dasar*  
4. *Berong jika kered redaksi*  
5.

Yogyakarta, 18 Januari 2021  
Validator,  
  
Dr. Hari Yulianto, M.Kes.  
NIP. 19670701 199412 1 001

Catatan :  
☐ Beri tanda ✓



### Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Pernyataan
Tingkat Kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran PJOK melalui daring pada masa Covid-19 SMA N se-Kabupaten Klaten.	Kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan pembelajaran PJOK melalui daring.	Kebutuhan dan ketersediaan media pembelajaran PJOK melalui daring	1,2,3
		Kondisi pembelajaran PJOK melalui daring	4,5
		Manfaat dan pemanfaatan pembelajaran PJOK melalui daring.	6,7,
	Kemampuan guru dalam menciptakan ide untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring	Sikap dan kemauan guru untuk memecahkan masalah	8,9,10,11, 12,13,14,15,16,17,18, 19,20
		Ide dalam modifikasi pembelajaran daring	21,22,23,24
		Penerapan ide modifikasi pembelajaran daring	25,26
	Sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran.	Informasi dan teknologi dalam pembelajaran	27,28,29,30,31
		pengetahuan	32,32,34
	Total		

#### Lampiran 4. Instrumen Penelitian

### KUESIONER TINGKAT KREATIVITAS GURU DALAM MEINGKATKAN PEMBELAJARAN PJOK MELALUI DARING PADA MASA COVID-19 SMA N se-KABUPATEN KLATEN

#### Identitas

Nama\* : .....

Jenis Kelamin\* : Laki-laki / Perempuan

Email\* : .....

No. Handphone\* : .....

Tempat Tugas (SMA) : .....

Status Sekolah : Negeri

Golongan : .....

#### Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan baik dan teliti pernyataan yang tersedia dibawah ini.
3. Jawablah semua pernyataan dengan memilih jawaban yang paling sesuai, kemudian berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban pada kolom yang tersedia.
4. Peserta diwajibkan menjawab semua opsi jawaban pada pernyataan yang ada.
5. Keterangan jawaban,  
(SL) Selalu,  
(SR) Sering,  
(TS) Tidak Sering/Kadang-kadang,  
(TP) Tidak Pernah.
6. Apabila ada pernyataan yang tidak sesuai atau terdapat kekurangan maka sampaikanlah kritik dan saran kepada peneliti pada kolom yang telah tersedia.

### Butir-butir Pernyataan

NO	Pernyataan	Jawaban			
	Kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan pembelajaran PJOK melalui daring	SL	SR	TS	TP
1.	Sebelum mengajar saya merancang pembelajaran yang akan dipergunakan				
2.	Saya berusaha menemukan kemungkinan masalah-masalah yang muncul terkait pembelajaran pada saat daring sehingga saya dapat melakukan antisipasi sesudahnya				
3.	Sebelum menentukan dan menyiapkan pembelajaran daring, saya memperhatikan kesiapan peserta didik				
4.	Karakteristik peserta didik tidak saya pikirkan dalam proses menentukan dan menyiapkan pembelajaran daring				
5.	Saya melakukan pengecekan terhadap kondisi proses pembelajaran peserta didik				
6.	Saya menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dapat menunjang sesuai materi pembelajaran				
7.	Media yang tidak ada dalam proses pembelajaran, akan terlewatkan dalam pembelajaran daring tanpa memikirkan hal lain untuk memanfaatkannya				
	Kemampuan guru dalam menciptakan ide untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring	Jawaban			
		SL	SR	TS	TP
8.	Masalah yang ada di pembelajaran daring berusaha saya atasi dengan kemampuan yang saya miliki				
9.	Dalam mengajar saya hanya menggunakan media seadanya				

10.	Media belajar yang kurang sesuai akan saya perbaiki				
11.	Saya berusaha mencari alternatif media pembelajaran daring yang lain apabila tidak tersedia				
12.	Saya melakukan kreativitas dan modifikasi media pembelajaran hanya saat dibutuhkan dalam keadaan terbatas saja				
13.	Jika media pembelajaran pada proses daring tidak mencukupi atau tidak tersedia maka pembelajaran akan saya tunda.				
14.	Saya tetap berusaha mengajar sebaik mungkin meski media daring yang saya gunakan sedang bermasalah				
15.	Kemampuan dalam menggunakan alat teknologi dan efektifitasnya menjadi fokus saya memodifikasi proses pembelajaran				
16.	Saya berusaha menemukan cara-cara yang lebih efektif dan efisien dalam mengajar serta dalam memanfaatkan media daring dalam proses pembelajaran PJO.				
17.	Memodifikasi media pembelajaran hanya akan membuang waktu, tenaga dan mengganggu pekerjaan serta aktivitas saya				
18.	Saya berprinsip dan berfikir bahwa pembelajaran daring akan berhasil jika proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien				
19.	Untuk membantu kelancaran dalam mengajar saya membuat media pembelajaran daring sederhana yang mendukung				
20.	Saya memodifikasi bahan media pembelajaran yang sudah ada agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien				
21.	Saya menggunakan media yang sesuai pembelajaran daring berbasis virtual				
22.	Saya memberikan motivasi belajar peserta didik saat proses pembelajaran daring				
23.	Saya selalu mengaitkan materi pembelajaran dengan kondisi saat ini.				

24.	Saya tidak melibatkan pihak-pihak lain dalam menerapkan dan mewujudkan ide modifikasi dalam pembelajaran PJOK				
25.	Ketika menemukan ide dalam modifikasi pembelajaran daring, saya langsung merealisasikan tanpa memikirkan efek bagi peserta didik.				
26.	Saya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya menyampaikan kesulitan serta keluhan dalam mengikuti pembelajaran melalui daring				
<b>Sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran.</b>		<b>Jawaban</b>			
		<b>SL</b>	<b>SR</b>	<b>TS</b>	<b>TP</b>
27.	Saya berusaha menjalin hubungan dan kerjasama dengan orang tua untuk mengatasi peserta didik yang dirasa kurang aktif dalam proses pembelajaran				
28.	Saya berusaha berkonsultasi permasalahan peserta didik dalam proses pembelajaran pada wali kelas, agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai				
29.	Media platform yang ada saya manfaatkan untuk menemukan ide di dalam proses pembelajaran				
30.	Kerjasama dan tukar pendapat serta pikiran saya lakukan dengan sesama guru pendidikan jasmani				
31.	Saya memperoleh pengetahuan dan ide untuk menyikapi keterbatasan saat proses pembelajaran dari lingkungan sekitar				
32.	Metode yang lama sesuai dengan kurikulum cenderung saya pertahankan daripada melakukan dan mencari kreasi dalam mengajar				
33.	Saya memanfaatkan platform pembelajaran yang ada di dalam proses pembelajaran dengan sebaik mungkin.				
34.	Pengalaman dari rekan sesama guru terutama guru pendidikan jasmani tidak pernah saya perhatikan, karena tidak ada hubungan dan manfaatnya bagi saya				

## Lampiran 5. Lampiran Data Kasar

No	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	S26	S27	S28	S29	S30	S31	S32	S33	S34	S35	S36	
1	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	
2	4	3	4	4	2	4	4	3	2	2	4	3	2	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2	4	3	4	3	3	3	
3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	3	3	3	4	4	
4	4	3	4	4	3	4	4	4	1	4	4	3	4	4	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	3	4	4	
5	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	2	4	2	4	2	4	2	
6	4	4	3	3	4	4	4	2	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	
7	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4		
8	2	3	3	4	4	3	4	3	1	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	
9	4	4	4	2	4	4	4	2	3	2	4	1	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	
10	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	
11	4	3	4	2	3	4	4	1	2	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	1	4	4	3	1	2	3	3	2	2	4	3
12	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	
13	3	3	4	4	1	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	2	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	3	4	3	
14	4	4	3	2	2	3	3	4	4	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	
15	4	3	4	4	4	4	3	4	2	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	
16	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	
17	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	
18	4	4	3	4	1	4	3	2	2	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	
19	4	3	4	4	2	4	2	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	2	2	4	4	3	3	4	2	3	2	2	3	4	4	
20	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
21	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	3	4	4	
22	4	4	3	4	3	4	4	2	2	2	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	
23	4	4	4	3	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	
24	4	3	4	2	4	4	4	2	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3
25	4	4	4	4	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	
26	4	3	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	2	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3
27	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	
28	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	
29	3	4	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	4	2	3	3	1	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	
30	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	

## Lampiran 6. Uji Validitas

	31	32	33	34	35	36	37	38	39	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334		
1	5	5	5	1	2	5	5	5	5	5	2	5	2	5	5	2	2	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	5	5	5	5	
2	4	3	4	4	2	4	4	3	2	2	4	3	2	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	3	4	3	
3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	4	3	3	3	
4	4	3	4	4	3	4	4	4	1	4	4	3	4	4	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	
5	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	2	4	2	
6	4	4	3	3	4	4	4	2	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3
7	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	
8	2	3	3	4	4	3	4	3	1	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	
9	4	4	4	2	4	4	4	2	3	2	4	1	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4
10	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	
11	4	3	4	2	3	4	4	1	2	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	1	4	4	3	1	2	3	3	2	2	
12	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	
13	3	3	4	4	1	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	2	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	3	
14	4	4	3	2	2	3	3	4	4	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	2	
15	4	3	4	4	4	4	3	4	2	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	
16	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	
17	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	
18	4	4	3	4	1	4	3	2	2	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	
19	4	3	4	4	2	4	2	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	2	4	2	2	4	4	3	3	4	2	3	2	2	3
20	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
21	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	3	
22	4	4	3	4	3	4	4	2	2	2	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	
23	4	4	4	3	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
24	4	3	4	2	4	4	4	2	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	
25	4	4	4	4	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
26	4	3	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	2	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
27	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	
28	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
29	3	4	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	3	3	1	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	
30	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	
31	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
32	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	
rHitung	0,622	0,486	0,721	0,546	0,331	0,706	0,471	0,359	0,333	0,561	0,765	0,552	0,756	0,496	0,423	0,656	0,509	0,547	0,760	0,549	0,521	0,370	0,567	0,517	0,549	0,756	0,670	0,653	0,613	0,379	0,751	0,543	0,627	0,575		
rTabel	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349		
vt	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

## Lampiran 7. Uji Reliabilitas











	31	32	33	34	35	37	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	323	324	325	326	327	328	329	331	332	333	334	335	336	337	338	339	Jumlah		
1	5	3	3	1	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	91		
2	4	3	4	4	4	4	2	4	3	2	3	2	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	1	4	4	113		
3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	126		
4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	1	4	4	120		
5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	2	4	2	4	4	125		
6	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	4	114		
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	130	
8	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	109	
9	4	4	4	2	4	4	2	4	1	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	119	
10	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	103	
11	4	3	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	1	4	4	3	1	3	3	2	2	4	3	3	4	109	
12	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	92	
13	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	120	
14	4	4	3	2	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	91	
15	4	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	114	
16	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	123	
17	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	94	
18	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	1	4	4	122	
19	4	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	2	2	4	4	3	3	4	3	2	2	3	4	4	3	4	4	4	114	
20	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	95	
21	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	114	
22	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	120	
23	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	129	
24	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	126
25	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130	
26	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	123
27	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	132	
28	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	96		
29	3	4	1	2	3	3	2	2	2	3	3	4	2	3	3	3	1	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	93	
30	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	130	
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	132	
32	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	88	
Varian	0,297	0,306	0,451	1,126	0,297	0,513	0,887	0,586	0,710	0,586	0,551	0,758	0,581	0,620	0,275	0,515	0,709	0,523	0,514	0,578	0,452	0,266	0,571	0,463	0,954	0,587	0,571	0,555	0,562	0,586	0,454	1,161	0,519	0,491	16,965		
K	34																																			205,241	
K/K-1	1,05																																				
S/DMA	0,023																																				
1-S/DMA	0,977																																				



## Lampiran 8. Hasil Penelitian

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	S26	S27	S28	S29	S30	S31	S32	S33	S34		
1	3	3	3	1	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	91 Sangat Rendah	
2	4	3	4	4	4	4	2	4	3	2	3	2	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	1	4	4	113 Sedang	
3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	126 Tinggi	
4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	1	4	4	120 Sedang	
5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	2	4	2	4	4	125 Tinggi	
6	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	4	114 Sedang
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	130 Tinggi	
8	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	109 Sedang	
9	4	4	4	2	4	4	2	4	1	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	119 Sedang	
10	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	4	103 Rendah	
11	4	3	4	2	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	1	4	4	3	1	3	3	2	2	4	3	3	4	4	109 Sedang	
12	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	92 Sangat Rendah	
13	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	120 Sedang	
14	4	4	3	2	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	91 Sangat Rendah	
15	4	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	114 Sedang	
16	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	125 Tinggi	
17	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	94 Rendah	
18	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	122 Tinggi	
19	4	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	2	2	4	4	3	3	4	3	2	2	3	4	4	3	4	4	114 Sedang	
20	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	95 Rendah	
21	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	114 Sedang	
22	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	120 Sedang	
23	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	129 Tinggi	
24	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	126 Tinggi
25	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130 Tinggi	
26	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	123 Tinggi
27	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	132 Tinggi	
28	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	96 Rendah	
29	3	4	1	2	3	3	2	2	2	3	3	4	2	3	3	1	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	93 Rendah	
30	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	130 Tinggi	
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	132 Tinggi	
32	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88 Sangat Rendah

## Lampiran 9. Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI			
Nama Mahasiswa		Siti Ratna Megawati	
NIM		: 17601241030	
Program Studi		: PJKR	
Pembimbing		: Dr. Jaka Sunardi, M. Kes	
No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	22/12/2020	Perdalam latar belakang lanjut teori	
2.	12/01/2020	perluas jurnal	
3.	16/1-21	Instrument & <del>Explanatory</del>	
4	18/2/21	revisi - tulis instrumen & judul Pengaruh <del>ukuran</del> <del>efek</del> Pengaruh	
5	16/2/21	Tambahan Jurnal JPJI	
6	17/2/21	tata penulisan	
7	22/2/21	Benahi Daftar Pustaka	
8	1/3/21	Kata Pengantar	
9	7/3/21	Lembar Persetujuan	
		Ketua Jurusan POR,	
			
		Dr. Jaka Sunardi, M. kes. NIP. 19610731 199001 1 001	

